

Animation as a Documentary Strategy of Graffiti Writing. Representation and Reconstruction of Memories

Animação como Estratégia Documental do Graffiti Writing. Representação e Reconstrução de Memórias

Mattia Ronconi

Escola Superior de Design do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Itália

Jorge Brandão Pereira

Escola Superior de Design do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave,

Instituto de Investigação em Design Media e Cultura (ID+), Portugal

Paula Tavares

Escola Superior de Design do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave,

Instituto de Investigação em Design Media e Cultura (ID+), Portugal

Abstract

Graffiti Writing, a Seventies-born visual subculture, spread globally over the decades. Despite the large amount of material documenting it (both in editorial and cinematographic fields), it remains a marginal subculture, little known by large audiences, in its deepest characteristics.

The following paper presents a practice-based research, whose objective is to investigate the contribution of animation to the documentation and communication of the subculture of Graffiti Writing, deciphering its interpretation for uninformed audiences. Through documentary fieldwork, with testimonies and memories emerged in interviews, are registered artists from the Writing movement. The study aims to provide a partial-multifaced description of the phenomenon, supplied by the artist different approaches and styles. This fieldwork starts by contextualizing the province of Ferrara, in northern Italy.

The documentary work is developed with representation strategies and narrative reconstruction aiming the communication of this graphic subculture in a specific geographical context, through the project for an animated documentary short film. It is fulfilled as a documentary strategy for the representation and reconstruction of Graffiti Writing memories. The choice allows the exploration of new concepts with the encounter of two distinct visual arts, the Graffiti Writing and the animation, simultaneously allowing the definition of an authorial language appropriate to the project and its theme.

Keywords: Graffiti Writing, Urban Art, Memory, Documentary, Animation.

Introdução

O presente artigo surge do encontro das áreas de interesse do autor, a animação e o *graffiti Writing*; por causa da necessidade em comunicar esta subcultura, muitas vezes objeto de debates.

O estudo teórico-prático investiga as possibilidades do documentário animado e explora novos conceitos visuais através de seu encontro com as estéticas do *graffiti Writing*. Este artigo apresenta os resultados

de uma pesquisa voltada à elaboração de uma curta-metragem documental animada definida por uma linguagem adequada à temática a retratar.

De facto, o maior desafio do projeto em que baseia-se este estudo é representar uma subcultura visual – com a própria linguagem específica – através de outro media visual (animação), rendendo essa temática acessível para um publico não informado da mesma.

A parte teórica desta investigação fundamenta-se na análise sobre a história e a definição do documentário animado enquanto género cinematográfico, para estabelecer as suas mais valias na representação de uma temática com cariz visual. Ulteriormente, neste artigo apresenta-se um estudo feito a um leque de filmes que usam animação híbrida, com o propósito de compreender e definir as estratégias e as soluções técnicas e estéticas para o projeto pratico de uma curta-metragem animada que documente o *graffiti Writing*.

Por sua vez, a parte pratica em que se fundamenta este artigo, desenvolve-se com base em entrevistas a três *Writers* e na seleção de material documental visual. Focalizando a área de pesquisa na província de Ferrara, no norte da Itália, o projeto contribui a comunicação das características de um movimento global, mas muito diversificado.

História do Graffiti Writing

Inscrições em espaços públicos existem desde os primórdios da civilização. A prática de registrar pensamentos, expor slogans políticos ou escrever frases obscenas era uma prática comum ainda na segunda metade do século XX. (Nelli 2012, 15). Em 1967, na Filadélfia, os nomes CORNBREAD e COOL EARL apareceram escritos primeira vez. Esses apelidos tomaram posse visualmente da cidade chamando a atenção dos *mass-media* locais. CORNBREAD e COOL EARL definiram o papel do *Writer*, com o seu objetivo de ganhar fama. Não há como identificar exatamente o início do movimento (Ferri 2016, 18).

Na verdade, existem várias hipóteses sobre o surgimento do *graffiti* como prática criativa, denominada *Aerossol Art* ou mais simplesmente

Writing. Alguns afirmam que o movimento apareceu na metrópole de Nova Iorque, outros na Filadélfia. Mesmo assim, foi principalmente o nome de TAKI183 que conquistou a atenção dos jornais e dos habitantes de Nova Iorque: de facto, em 1971, um artigo do *The New York Times* tratou do *Writing* apresentando-o como um fenómeno enraizado no tecido urbano. (Nelli 2012, 16, 17) (ver fig. 1)

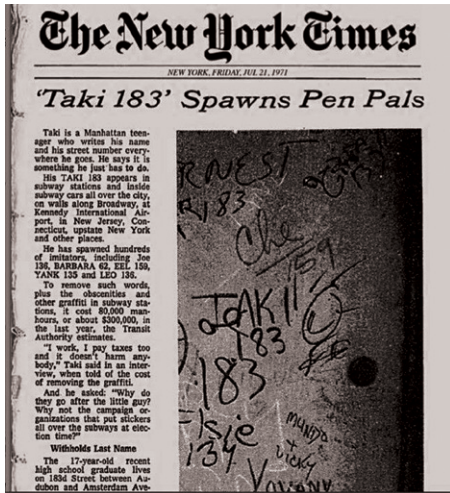


Figura 1 – Artigo do *The New York Times* do dia 21 de julho de 1971 sobre Taki183.

A partir desses anos, em Nova Iorque, especialmente nos bairros de Manhattan, Bronx e Brooklyn, o número de nomes escritos em paredes públicas aumentou exponencialmente, desenvolvendo novas técnicas e estéticas, influenciadas pelas culturas visuais de massa. (Ferri 2016, 18). (Faletra 2015, 23, 24) (Nelli 2012, 28).

Em 1972, o estudante de sociologia Hugo Martinez fundou o *United Graffiti Artists (UGA)*, grupo que reunia os *Writers* considerados coletivamente os melhores de Nova Iorque. A equipe ensinou em laboratórios das faculdades da cidade e pintou cenografia ao vivo para um show de balé moderno, criando um diálogo entre espectadores e artistas (Nelli 2012, 20 - 24). Os *Writers* começaram a ganhar reconhecimento no circuito de artes e galerias. De facto, em 1973, houve uma exposição de telas pintadas por PHASE2, MICO e outros na *Razor Gallery* (Chalfant e Cooper 2015, 7).

Em 1975, os tags e as peças de *Writing* caracterizavam o tecido urbano de Nova Iorque, mas o fenómeno era pouco documentado (Chalfant e Cooper 2015, 6). Com o crescente interesse de jornalistas, pesquisadores e fotógrafos, na década de oitenta, Martha Cooper e Henry Chalfant documentaram o movimento, percebendo este fenómeno e as próprias obras como algo efêmero. Chalfant, no livro *“Subway Art”* (2015), afirma: “Imaginei que o graffiti iria morrer em poucos anos e que eu poderia ter um arquivo

de fotos inusitado. Fotografei com o espírito de preservação histórica.” (Chalfant e Cooper 2015, 126).

Expansão Internacional

Quando o movimento se integrou ao sistema metropolitano de Nova Iorque, ganhou considerável atenção da media, que passou a atribuir ao fenómeno do *Writing* o termo “graffiti”. O crescente interesse de jornalistas, pesquisadores e fotógrafos criou a base para que o fenómeno, no início dos anos Oitentas, se espalhasse globalmente. As primeiras imagens fragmentadas e superficiais de trens pintados chegaram à Europa por meio de videocliques, séries de TV e filmes ambientados nas periferias de Nova Iorque. Filmes como *“Saturday Night Fever”* (1977) de John Badham, e *“The Warriors”* (1979) direto por Walter Hill reportaram uma realidade onde as peças de *Writing* caracterizavam inevitavelmente os cenários da cidade. (Caputo 2012, Capa) (ver fig. 2)



Figura 2 – Fotografia dos protagonistas do filme *“The Warriors”* (1977), direto por Walter Hill; as paredes no fundo são cobertas por graffiti.

Mas o público europeu não entendia o significado daquelas pinturas nas paredes. Somente na primeira metade dos anos Oitentas, com a ajuda dos primeiros filmes sobre o assunto, intitulados *“Style Wars”* (1983) e *“Wild Style”* (1983), milhares de jovens fora dos Estados Unidos aprenderam técnicas e dinâmica de um movimento ainda desconhecido (Ciancabilla 2015, 10).

Também as produções de Hollywood prestaram atenção ao movimento, consultando *Writers* como PHASE2 durante a produção e dando exposição internacional à subcultura no filme *“Beat Street”* (1984) direto por Stan Lathan. A fotografia cumpriu o papel de difundir o conhecimento em larga escala, graças a um mercado de revistas amadoras e autoproduzidas pelos próprios *Writers*. Por meio de fotógrafos interessados no movimento, nasceram as primeiras publicações oficiais que documentaram o *Writing*, como *“Subway Art”* (1984) de Martha Cooper e Henry Chalfant e *“Spray Can Art”* (1987) de H. Chalfant e James Prigoff (Ciancabilla 2015, 10) O *Hip-Hop* e o *Writing* chegaram às principais cidades europeias, especialmente aquelas que possuem uma rede metropolitana, dando continuidade à tradição de Nova Iorque. (Caputo 2012, 72).

Chegada em Bolonha

Bolonha tem a reputação de ser o epicentro das contraculturas na Itália (Caputo 2012, 154). De facto, entre os anos Setentas e Oitentas eram presentes grandes grupos universitários que revelavam as insatisfações e inquietações dos jovens, preparando a cidade para acolher novos pensamentos e linguagens. Como muitas cidades italianas da época, Bolonha vivia um período de decadência, que serviu de base para o surgimento de novas expressões culturais e multidisciplinares (Caputo 2012, 233-254). Em 1984, com a exposição “Arte di Frontiera: New York graffiti”, a curadora Francesca Alinovi trouxe pela primeira vez em Bolonha alguns dos maiores expoentes das vanguardas de Nova Iorque, mostrando o melhor da primeira geração de Writers americanos (FUTURA 2000, DONDI, DAZE, LEE, CRASH, A-ONE, TOXIC, RAMMELLZEE, ZEPHYR).

Depois desse acontecimento, Bolonha tornou-se uma das primeiras capitais europeias do *Writing* (Ciancabilla 2015, 9). A subcultura de Nova Iorque logo encontrou solo fértil na área entre a linha férrea e os locais industriais que foram gradualmente abandonados; nesses espaços formou-se a primeira geração de escritores de Bolonha. O primeiro entre todos foi DEEMO, que começou entre 1985 e 1987.

Após a sua primeira pintura, DEEMO difundiu a sua marca pela cidade, com o intuito de despertar a curiosidade de outros jovens e dar início ao característico “jogo” da competitividade. Outros aderiram ao movimento, MAGMA, MINED, RUSTY e SHAN R, DADO, CIUFFO. Alguns deles fundaram o crew SPA. (Caputo 2012, 158) (ver fig. 3)



Figura 3 – “Blind Justice” pintado por RUSTY, linha de comboios Bologna-Ancona, 1992. Foto: Texas BBS.

Bolonha e o seu fermento artístico atraíram o Writers americano PHASE2, que se estabeleceu na cidade por alguns anos, “predicando” os dogmas e as teorias da disciplina. O artista de Nova Iorque teve o primeiro contacto com Bolonha em 1984. Nos anos Noventas a sua relação com a cidade tornou-se mais intensa em seguida da mostra-festival “Dal Muro alla Pelle” (1994). (Papa, 2019) (ver fig. 4)



Figura 4 – Peça pintada por PHASE2, Link Club, Bologna, 1994.

Assim, nos anos seguintes, os jovens das zonas provinciais de Bolonha (um exemplo é Ferrara e as pequenas cidades periféricas), através de eventos e festivais, descobriram o *Writing* e foram influenciados pelo estilo característico desenvolvido naquela cidade. (ver fig. 5)



Figura 5 – “TUBE2” pintado por SAED em 1996-97, Ferrara. Foto de 2020 (© Mattia Ronconi).

História e Definição do Documentário Animado

O contributo para a definição identitária do documentário surgiu na segunda década do século XX. Seus maiores mobilizadores foram o americano Robert Flaherty (1884-1951) e Dziga Vertov (1895-1954) da União Soviética (Lasagni 2017, 35). Mas o reconhecimento como género cinematográfico do documentário ocorreu nos anos 30s com John Grierson (1898-1972), fundador do British Documentary Movement e do British General Post Office Film Units (GPO Film Units). Grierson, inspirado principalmente no trabalho de Flaherty, definiu o documentário como um “tratamento criativo da realidade” (Lasagni 2017, 71). Dessa maneira, o género documentário não representa apenas uma reprodução da visão, mas sim um processo que mantém um pensamento crítico e cria um ponto de vista sobre a temática retratada.

A animação evoluiu seguindo a construção e afirmação do género documentário, adaptando-se a os seus conceitos e características formais com o objetivo de representar o “real”.

Em 1918, Winsor McCay (1869-1934) estabeleceu as bases para o documentário animado, integrando a técnica da animação tradicional em narrativas não-ficcionais com o filme “The Sinking of the Lusitania”

(1918) (Denis 2010, 109). Devido a falta de imagens registradas do naufrágio do navio britânico em 1915, afundado por um submarino alemão, Winsor McCay, com base nas entrevistas feitas aos sobreviventes, reconstruiu o evento através da técnica de animação *frame-by-frame*. (ver fig. 6)



Figura 6 – Um *frame* retirado da reconstrução animada “The Sinking of the Lusitania” (1918) de Winsor McCay.

Continuando ao longo do século XX, a animação, devido à sua capacidade de ilustrar e esquematizar conceitos, tem sido usada em filmes não ficcionais, educacionais e de divulgação científica.

Um acontecimento importante para a conceição do documentário animado foi o reconhecimento como documentário, pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood, do filme “Neighbours” (1952) dirigido por Norman McLaren (1914-1987). Em 1953, o filme ganhou o Oscar como Melhor Documentário na categoria de curta-metragens. (ver fig. 7)



Figura 7 – *Frame* retirado do filme em pixilação “Neighbours” (1952) dirigido por Norman McLaren.

Similarmente, o contributo dos americanos John Hubley (1914-1977) e Faith Hubley (1924-2001) e do estúdio inglês Aardman Animations foi fundamental para a afirmação do género (Honesty Roe 2013, 11). Os filmes “Moonbird” (1959), “Windy Day” (1968) e “Cockabooddy” (1973), do casal Hubley, utilizam a animação com estética de desenho infantil e gravações dos diálogos dos filhos durante o jogo, proporcionando um novo ponto de vista acerca do que é contado pelas crianças, graças a uma segunda camada de informação, incluída na animação.

Por sua vez, a curta-metragem “Creature Comforts” (1989), dirigida por Nick Park (n. 1958), anima

com animais de plasticina os áudios de entrevistas realizadas a várias pessoas que relatam sobre suas próprias casas, de forma a simular relatos em que os animais falam das próprias condições no zoológico. No filme e nas duas séries seguintes, a representação das histórias é feita de forma cômica através de uma “correspondência/separação da forma animal e da voz humana”. (Honesty Roe 2013, 12) “Creature Comforts” (1989) mostra ao público as múltiplas possibilidades criativas que podem surgir da convergência entre animação e documentário, principalmente após a conquista do Oscar na categoria Melhor Curta-Metragem de Animação em 1991. (ver fig. 8)



Figura 8 – *Frames* retrados dos filmes “Moonbird” (1959), na esquerda, e “Creature Comforts” (1989) na direita.

Na última década do século XX, as bases do documentário animado foram redefinidas, determinando as características do género do documentário animado contemporâneo. Com a tendência em lidar com questões íntimas, menos focadas nas principais temáticas sócio-históricas, documentários de animação como “Survivors” (1997), de Sheila Sofian, ganham um aspeto evidente de interpretação subjetiva e uma estética plástica, integrando imagens abstratas para representar emoções e elementos do real intangível. Para manter a proximidade com o público, a maioria desses filmes usa entrevistas como ferramenta de narração.

Outros exemplos são os filmes “Ryan” (2004), de Chris Landreth (n. 1961), e “Never liked the first time!” (2006) produzido por Jonas Odell (n. 1962). Estes filmes também são exemplos de como o espectador pode se relacionar com os eventos documentados por meio de um trabalho de animação voltado a estética. A curta-metragem “Ryan” (2004), narra a vida do animador Ryan Larkin (1947-2007), expondo a sua carreira na animação e seu declínio por causa dos vícios. Os personagens, animados em 3D, possuem uma morfologia com superfícies fragmentadas devido a questões narrativas (traumas pessoais). (ver fig. 9)



Figura 9 – *Frame* do documentário animado “Ryan” (2004) de Chris Landreth.

Por sua vez, "Never liked the first time!" (2006) baseia-se em quatro relatos de diferentes pessoas sobre a perda da virgindade, cada história foi ilustrada e interpretada pelo autor, de forma que a representação técnica e estética da animação seja diretamente relacionada ao estado dos personagens.

"Ryan" (2004) e "Never liked the first time!" (2006) revelam as possibilidades artísticas da animação, que proporciona soluções técnico-estéticas para agregar sentido às histórias.

De acordo com Honess Roe, a animação "acrescenta algo muito específico à forma como interpretamos e compreendemos as experiências do que está sendo contado" (Honess Roe 2013, 11). A animação, estimulando a imaginação, possibilita ao espectador o acesso a outro tipo de conhecimento, impossível de outra forma. (Honess Roe 2013, 109)

Portanto, a animação proporciona a compreensão de alguns assuntos, pois permite tornar um conceito abstrato mais fácil de assimilar, se houver recurso à esquemática através do desenho. Um exemplo é o filme "Carlotta's Face" (2018), dirigido por Valentin Riedl e Frédéric Schuld, que retrata a perspectiva de uma mulher que sofre de um distúrbio cognitivo chamado "prosopagnosia" (também conhecido como "cegueira facial"). Por meio das reconstruções animadas do testemunho de Carlotta, a curta-metragem tenta mergulhar o público nos olhos da protagonista. (ver fig. 10)



Figura 10 – *Frame* do documentário animado "Carlotta's Face" (2018), de Valentin Riedl e Frédéric Schuld.

Através do estudo apresentado, observa-se que os filmes analisados se baseiam na realidade, mas ilustram o ponto de vista do autor por meio de linguagens expressivas que permitem a criação de uma nova perspectiva sobre o tema tratado. Para que o assunto representado no documentário animado, seja considerado verdadeiro pelo espectador, é necessário que haja um apelo à prova, usando elementos que demonstrem a veracidade do evento (por exemplo diálogos reais, diários, fotos, etc.), proporcionando a autenticidade da temática representada.

Soluções na Animação Híbrida

De acordo com o que foi apresentado anteriormente, observa-se como o cinema de não-ficção e a animação desenvolveram-se paralelamente, integrando-se e criando novos gêneros cinematográfico e formas

de representação. E ainda, o gênero híbrido do documentário animado, devido à liberdade que deriva da animação, proporciona a integração de diferentes técnicas e influências estéticas (Lasagni 2017) (Penafria 1999).

No presente capítulo apresenta-se a análise feita a uma seleção de filmes, de gêneros ficcional e não-ficcional, que exploram o encontro da animação com outros media, técnicas e/ou estéticas pertencentes a diferentes artes e culturas visuais, com o objetivo de delinear as possíveis estratégias a adotar na parte prática do projeto exposto neste artigo.

A palavra "híbrido", neste contexto, indica um elemento composto por técnicas e/ou estéticas diferentes. Resultando que o documentário animado pode ser definido de subgênero cinematográfico híbrido, enquanto resultar do uso de técnicas de animação em filmes documentais. Mas a mesma "animação" encontra-se amplamente atribuída ao conceito de "híbrido", no contexto contemporâneo. O conceito de animação híbrida abrange inúmeras variantes, mas concretamente surge da interconexão e sobreposição de diversos media e influências, tanto técnicas quanto estéticas, resultantes em uma única sequência ou *frame*. (Tavares, Félix e Teixeira 2010) A fusão de diferentes influências estilísticas, técnicas e media em um único produto, permite o alcance de novas fórmulas e, sobretudo, de ampliar as discussões estéticas e socioculturais. Através da animação híbrida há, portanto, a possibilidade de criar múltiplas camadas de informações em produtos audiovisuais que engajem emocionalmente o espectador. (Harris 2020, 17)

O conceito de animação híbrida encontra-se no trabalho de Gianluigi Toccafondo, ou no filme "Spider-Man: Into the Spider-Verse" (2018), direto por Peter Ramsey, Rodney Rothman e Bob Persichetti.

As animações de Toccafondo são caracterizadas por estéticas plásticas, caracterizadas pela hibridização de uma abordagem pictórica com a técnica da rotoscopia. Toccafondo atribui um aspeto plástico à técnica da rotoscopia, tornando a metamorfose uma característica muito presente em seus filmes; as figuras gravadas por Toccafondo são esticadas e deformadas em uma metamorfose pictórica contínua que enfatiza o movimento e depende de necessidades poéticas. (ver fig. 11)



Figura 11 – *Frame* retirado da curta-metragem "Pinocchio" (1999) de G. Toccafondo.

O filme “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018), destaca-se no panorama da animação comercial contemporânea enquanto inovação técnica e estética. De facto, esta longa-metragem híbrida cruza uma multiplicidade de media e técnicas que vão desde a animação 3D com influências visuais 2D como estéticas do movimento *Writing*, da banda desenhada dos anos Cinquenta, pintura abstrata, anime contemporâneo. (Harris 2020, 17) (ver fig. 12)



Figura 12 – *Frame* retirado filme “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018), direto por P. Ramsey, R. Rothman e B. Persichetti.

Outros filmes de relevância para a definição das maneiras em que a animação híbrida acrescenta potencialidade na interpretação e comunicação de uma temática visual, são as curtas-metragens “Muto” (2008) e “Big Bang Big Boom” (2010) do street artist BLU, o filme “Loving Vincent” (2017) direto por Dorota Kobiela e Hugh Welchman, e “Art Story”, a ser produzido por Aaron Blaise e Chuck Williams.

O street-artist italiano BLU concebeu uma hibridação de técnicas e estéticas derivantes de duas artes distintas, experimentando a animação de obras murarias. As curta-metragens “Muto” (2008) e “Big Bang Big Boom” (2010) são animadas com a técnica do stop-motion através de pinturas nas paredes publicas em que cada novo *frame* oculta o precedente. (Ciancabilla 2015, 90-95) O artista conseguiu dar movimento ao que sempre permaneceu fixo nas paredes urbanas, e de uma certa forma atribuir eternidade ao graffiti, efêmero por natureza própria. “Muto” (2008) e “Big Bang Big Boom” (2010), além das suas narrativas, representam o conceito de efemeridade da pintura urbana, e recorrem à mesma para poder existir. A animação híbrida de BLU, apesar de ter uma narrativa ficcional, conceptualmente traz ao espetador a natureza intrínseca do graffiti, enquanto arte efêmera que interage com as dinâmicas do espaço urbano. (ver fig. 13)



Figura 13 – *Frame* retirado da curta-metragem “Muto” (2008) do street artist BLU.

“Loving Vincent” (2017) representa a primeira longa-metragem inteiramente animada por meio de pintura a óleo. O filme, direto por Dorota Kobiela e Hugh Welchman, investiga as razões da morte do pintor Vincent van Gogh. A longa-metragem foi inicialmente rodada com atores e, em seguida, através da técnica da rotoscopia, mais de 65.000 *frames* foram pintados em cerca de 1.000 telas. (lovingvincent.com) As obras de van Gogh são a base para o desenvolvimento visual da narrativa e das personagens do filme, desenvolvidas similarmente a os sujeitos retratados em pinturas específicas do artista. A estética de “Loving Vincent” (2017) imita o estilo de pintura de van Gogh. Os diretores optaram por fazer um filme de animação pintado a óleo porque acreditam que “não se pode realmente contar a história de Vincent sem suas pinturas, então precisávamos dar vida a suas pinturas.”. (lovingvincent.com) Neste contexto, o híbrido de animação e linguagem pictórica de van Gogh proporciona esteticamente a representação ao publico do trabalho artístico de Van Gogh. (ver fig. 14)



Figura 14 – Na esquerda filmagem live-action com Eleanor Tomlinson, ao centro o retrato de Adeline Ravoux pintado por Van Gogh, e na direita o *frame* final do filme “Loving Vincent” (2017), D. Kobiela e H. Welchman.

Os filmes analisados nesta secção representaram uma etapa fundamental para a definição da parte pratica do presente estudo, nomeadamente na definição das escolhas técnicas e estéticas. Considerou-se que formas híbridas de animação e outras media e/ou referências visuais, as quais são o sujeito dos próprios filmes, proporcionam ao espetador uma “experiencia” imersiva no conteúdo visual que pretende-se representar. Ademais, a animação híbrida

permite criar múltiplas camadas de informação, facilitando ao público o alcance de níveis maiores de entendimento.

MISREADS: Projeto para uma Curta-metragem de Documentário Animado sobre o *Writing*

Com base nos resultados estipulados da análise feita à produtos de animação híbrida, pretendeu-se definir um projeto para uma curta-metragem de documentário animado sobre o graffiti *Writing*.

Sendo uma subcultura críptica, manteve-se marginal e conhecida por poucos apaixonados, mas atualmente o fenómeno vive um momento de grande exposição mediática.

À vista disto consegue a comunicação, às os públicos menos informados, de conceitos e informações erradas ou carentes de significado, profundidade e memória. (Musso 2015)

Por essa razão sentiu-se a necessidade em contribuir à documentação da subcultura *Writing*, e desenvolver um projeto para uma curta-metragem, produzida com a técnica da animação tradicional, que comunique os pressupostos fundamentais desse movimento, mantendo-lhos intactos.

Resultou a oportunidade de documentar o movimento analisando memórias de alguns *Writers*, de modo a ordenar a história organizando os contos e os arquivos fotográficos de quem vivenciou-a. De modo a proporcionar a adição de um “bloque” da história do movimento *Writing* à “parede” da preservação desta subcultura e das memórias de seus protagonistas.

À vista disso o presente projeto pretende analisar as histórias individuais de *Writers* com pontos de vistas pessoais e modos operandi diferentes, estudando um período histórico que vai desde meados dos anos Noventas até a atualidade, circunscrito na área geográfica da província de Ferrara, na Itália. Esta opção permite de reconstruir um cenário mais amplo e variados, e narrar, mediante as memórias desses protagonistas, parte da história do *Writing*.

O presente trabalho, por natureza própria – desde seu caráter documental, o uso da técnica de animação tradicional, a necessidade em traduzir e comunicar uma temática críptica e marginal – de registro social, exige um modo de operar do “praticante-historiador”, citando Paul Wells: “impondo ao praticante de se tornar o historiador do seu próprio trabalho, evidenciando o processo, a pesquisa, a técnica, o recurso material, as decisões criativas, o contexto de produção”. (Wells 2016, 9)

Em causa disso reputou-se fundamental operar uma pesquisa sobre a temática do projeto, com o objetivo de recolher material de documentação para ser usado no filme, como por exemplo entrevistas, fotografias, diários gráficos, artigos de jornal. Este material foi analisado e alguns elementos selecionados para compor um atlas de documentos uteis para a definição técnica e estética do projeto prático.

De facto, um filme em animação precisa ser planeado e delineado em todos os seus detalhes. As

necessidades de uma obra documental implicam que sejam feitas escolhas a nível técnico e estético que contribuam, no final, ao conseguinte do objetivo do filme. Por essas razões é importante, após ter definido os objetivos da obra, conhecer a fundo os sujeitos da história, para traduzir suas características concretamente no desenvolvimento da narrativa, dos personagens e dos cenários.

Pesquisa

Após ter identificado alguns dos primeiros artistas a aderir ao *Writing* no território próximo a Ferrara, uma área marginal a cidade de Bolonha na Itália, o trabalho prossegue com a documentação por meio de entrevistas a estes *Writers*. (ver fig. 15)



Figura 15 – Dois frames retirados das entrevistas a IRASHI e SAED, e uma foto durante a entrevista a MASK. (© Mattia Ronconi).

Os artistas que fundamentaram o projeto provêm de pequenas cidades da província de Ferrara e começaram a pintar letras em momentos diferentes ao longo do último trinteno. Embora os entrevistados se conhecessem, eles têm Estilos, modos operandi e abordagens ao movimento diferentes. Esta também é uma das características principais no *Writing*, a afirmação como indivíduo único, com próprio Estilo e características. Devido às diferenças entre estes artistas, é possível representar, a subcultura de uma forma relativamente ampla apesar das limitações geográficas do quadro de pesquisa.

O propósito do trabalho é registrar – para traduzir e representar a um público externo ao fenómeno - as memórias, escolhas e experiências pessoais que levaram os entrevistados a agregar-se ao movimento, passando por uma análise das características que os mesmo consideram importantes na prática da *Writing*. Outra etapa importante do projeto foi a recolha e seleção de material visual dos artistas, com o propósito de inseri-lo visualmente na curta-metragem. (ver fig. 16)



Figura 16 – Colagem composta por alguns dos materiais selecionados durante a pesquisa. (© Mattia Ronconi).

O conteúdo sonoro do documentário é baseado nos áudio-relatos gravados durante as entrevistas, de forma a reservar a parte visual da curta-metragem a função de representar as memórias dos artistas e suas obras visuais através da animação. Esta opção proporciona a oportunidade de explorar novos conceitos através do encontro das estéticas do *Writing* com as técnicas da animação tradicional, ao alcance do objetivo de definir uma linguagem visual adequada para representar o tema do projeto.

O primeiro contato foi estabelecido com o *Writer* MASK (n. 1979). Em seguida, ao apresentar a proposta a mais três *Writers*, apenas dois aceitaram de colaborar: SAED (n. 1985) e IRASHI (n. 1994).

Um primeiro encontro foi importante para apresentar pessoalmente o projeto e obter a confiança dos entrevistados. Sendo que muitos *Writers* pintam também ilegalmente, foi necessário explicar que as gravações vídeos das entrevistas servirão de base apenas para o desenvolvimento da animação, e que em nenhum caso irão ser publicados vídeos *live-action*, identidades ou outras informações que possam comprometer de maneira jurídica os artistas interessados. De facto, as imagens gravadas durante as entrevistas servirão de análise para animar as expressões faciais e gestuais das personagens na curta-metragem final. Por mais, necessitou-se pedir a colaboração dos artistas ao longo dos meses a seguir, para continuar o projeto de documentação e seleção de material mais oportuno e na contribuição com arquivos fotográficos pessoais. O material documental e as memórias registradas e selecionadas servirão como possíveis conteúdos a serem incluídos na curta-metragem, mas crucialmente no caso da animação, como inspiração visual para os propósitos documentários. (Wells 2016)

Optom-se para estabelecer perguntas que pudessem guiar uma conversa informal com os entrevistados, de modo a instaurar um diálogo que levasse a algumas temáticas pretendidas. Tentou-se interferir o menos possível durante os testemunhos das memórias dos *Writers*, com o objetivo de não interromper os processos de reminiscência.

As temáticas trataram desde o primeiro encontro dos artistas com a subcultura *Writing*, até as suas ideias para o futuro, passando por conhecer as características

do movimento que acham importantes, as motivações que os levam a começar e continuar a escrever nas ruas, entre outras considerações e memórias. Além de tratar temáticas acerca do *Writing*, registraram-se considerações outros assuntos pessoais genéricos, para conhecer de uma melhor forma as personalidades e os gostos dos entrevistados. As informações recolhidas serviram de base para as fases posteriores de estudo de personagens e cenários. As entrevistas realizaram-se individualmente em espaços fechados escolhidos pelos artistas, de modo que se sentissem confortáveis e não constrangidos.

Apenas uma restrição foi "imposta" aos artistas na designação dos lugares das entrevistas, por razões técnicas, que fossem espaços fechados e isolados ao som exterior. A necessidade em gravar em espaços fechados tinha o objetivo que sons externos não interferissem na qualidade dos testemunhos. As gravações resultaram ótimas para ser usadas como material de estudo para a definição de guião, storyboard e criação das personagens.

Deixar a designação dos locais a preferência dos *Writers* resultou ser uma opção vantajosa para o projeto, sendo que conseguiu-se entrar nos espaços pessoais de cada artista; lugares que por vários motivos revelam a personalidade dos entrevistados. Os ambientes designados para as entrevistas foram nomeadamente: a habitação/estudo de MASK, o armazém das tintas spray de SAED e o estudo de IRASHI.

As entrevistas ocorreram singularmente por cada *Writer* durante manhãs ou tardes plenas, de modo a facilitar as conversas sem precipitação. Essa estratégia facilitou instaurar um elo de confiança com os entrevistados de forma que se sentissem não-constrangidos em contar as próprias memórias, mas, por contro, no final foram gravadas muitas horas de entrevistas, complicando o seguinte processo de organização e seleção dos conteúdos a ser incluídos na narrativa.

Análise do Material Selecionado

Após a gravação das entrevistas, foi importante proceder a uma análise apurada dos conteúdos para continuar com a organização da informação obtida. Utilizando um software de edição de vídeo para separar cada parte e criar um índice preliminar dos temas gerais tratados, foram subdivididas as memórias em macro-áreas como por exemplo: como cada artista conheceu o fenómeno, de qual forma mudou o movimento ao longo dos anos, porque continuam a escrever nas ruas, o que pensam os externos, entre outros.

Esta decisão auxiliou a organizar uma lista subdividida por artista, tema da reportagem, pontos relevantes e duração. Dessa maneira resultaram esquematizações e tabelas que separam as memórias dos entrevistados.

A utilização de uma tabela que resuma os assuntos dos testemunhos auxiliou a fase de defeção do *storyline* e do guião, bases para desenvolver a curta-metragem. (ver fig. 17)

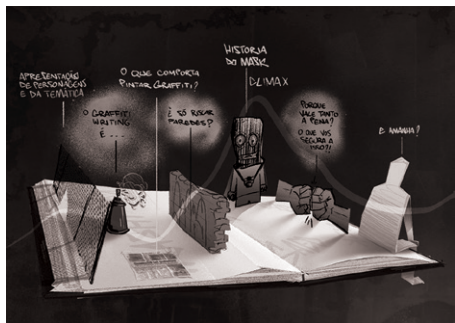


Figura 17 – Storyline para o projeto MISREADS (© Mattia Ronconi).

Apesar das memórias dos entrevistados serem muito ricas e interessantes, por razões de pertinência e tempo da curta-metragem foi necessário omitir muitos testemunhos. Essa fase de seleção elaborou-se considerando que o tipo de informação contida nas histórias pudesse atingir um público externo ao movimento de maneira clara, a suporte da concepção de um processo de confronto entre o espectador e a temática a ser tratada.

As histórias assim analisadas, selecionadas e organizadas permitiram prosseguir na fase de elaboração do guião e do storyboard.

Por sua vez, o design de personagens requereu uma análise estilística/estética que partiu de uma seleção das obras de cada artista, com o objetivo de identificar os métodos de composição das letras e de definir a existência de geometrias recorrentes que caracterizam o Estilo próprio a cada *Writer*. Esta análise, integrada ao estudo do caráter dos entrevistados, auxiliou o processo de definição dos protagonistas.

De facto, em animação o aspeto do personagem depende de suas características psicológicas e físicas, que se traduzem em formas geométricas, proporções anatômicas, e paletas cromática. Sendo, os personagens do presente projeto, representações de artistas reais, a criação dos mesmos foi desenvolvida com base na análise efetuada durante a separação e seleção das gravações das entrevistas. Conhecer as histórias dos entrevistados foi essencial para a definição das formas e das metáforas associadas ao caráter e à aparência física dos personagens.

A escolha em não ilustrar os protagonistas das entrevistas com desenho naturalista dependeu da necessidade de manter o anonimado dos *Writers* e, simultaneamente, representar o próprio trabalho artístico. Como observou-se da análise à seleção de documentário animados nos capítulos anteriores, símbolos e formas podem sugerir e/ou transmitir ao espectador humor, estados psíquicos, caráter, entre outros. Esses elementos representativos são inerentes aos processos humanos de interpretação das “coisas” e, utilizado em representação visual, podem despertar subconscientemente no observador a emoção com a qual estão associados. (Stanchfield 2013)

Portanto, as formas e as proporções corporais afetam o modo em que o espectador percebe o personagem. De facto, a psicologia das formas é comumente usada em animação e ilustração na criação de personagens, e cenários. Isto permite comunicar visualmente o caráter do personagem atribuindo-lhe formas base: quadrado, círculo e triângulo. Cada uma dessas formas define e representa os traços da personalidade da personagem e faz como a mesma seja de fácil interpretação por parte do observador.

Mas é através a combinação entre essas três formas base que há a possibilidade de comunicar caracteres mais realistas e apelativos, sendo que no mundo real as pessoas não são definidas apenas por uma característica, mas um conjunto dessas. (Matessi 2017) (Stanchfield 2013)

Como enunciado anteriormente, a análise aos aspetos dos entrevistados, foi desenvolvida paralelamente ao estudo do próprio trabalho artístico, por essa razão no esquema são presentes observações a cerca das escolhas técnicas e estilísticas das Peças de graffiti. Essa organização por *Writer* e respetivas características contribuiu à escolha para a definição de personagens, traduzindo-as em formas, *acting*, metáforas visuais e paletas cromáticas.

Na base do gráfico em que foram delineados os aspetos semelhantes e diferentes dos entrevistados, criaram-se esquemas visuais e tabelas a elencar as características fundamentais e a respetiva tradução visual. (ver fig. 18)

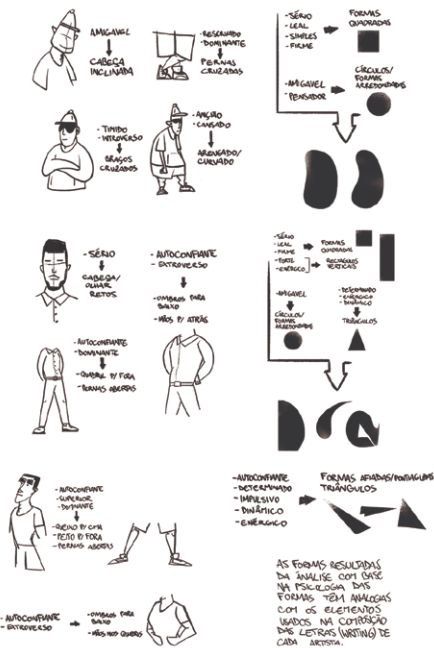


Figura 18 – Esquema que resume as atitudes, poses e formas atribuídas a personagem MASK (© Mattia Ronconi).

As observações e escolhas feitas com base na análise às personalidades e fisionomias dos entrevistados, foram comparadas, e sucessivamente hibridizadas com os resultados do estudo aos Estilos de *Writing* de cada artista.

No *Writing*, o desenvolvimento de um Estilo pessoal e único é dos fundamentos do movimento, podendo afirmar que é um dos propósitos dessa prática, o qual causou uma constante evolução técnico-estética ao longo de 50 anos. Segundo o *Writer* Alessandro Ferri os signos nas paredes são comunicações de individualidade, os *Writers* descrevem-se mediante uma linguagem visual feita de formas, composições e paletas cromáticas. De acordo com Ferri: o Estilo é o resultado da vivência pessoal filtrada através de uma técnica pictórica, e representa o próprio *Writers*, seu caráter e a própria formação (Ferri 2016, 13, 14).

De facto, analisando uma seleção de fotos das obras de cada artista, observou-se a presença de formas-base e lógicas de composição da letra recorrentes, de forma a diferenciar o trabalho artístico de cada *Writer*. Constatando que os entrevistados possuem Estilos únicos, definidos por paletas cromáticas específicas e elementos gráficos distintivos. (ver fig. 19)



Figura 19 – Peças em confronto (© Mattia Ronconi).

Por essa razão a exploração das estéticas e das técnicas para definir esteticamente os personagens do presente projeto, baseou-se na linguagem visual do *Writing*, e mais especificadamente, nos Estilos de cada entrevistado. Como antecipado, no *Writing*, a fase de estudo da forma da letra e da composição do nome é o aspeto fundamental. Assim sendo, a análise e compreensão da construção esquemática e das características recorrentes nas letras, teve o objetivo de definir o “mínimo comum denominador” da produção artística de cada entrevistado, e identificar a existência de uma relação entre a forma o Estilo das letras e o próprio autor.

Após ter selecionado, por cada entrevistado, um leque de trabalhos de graffiti *Writing* produzidos entre 2018 e 2020, procedeu-se com uma análise comparativa de cada peça, desconstrução das letras e mapeamento dos elementos e formas gráficas recorrentes. Os resultados desse estudo foram registrados em tabuas gráficas em que são representadas as formas base usadas nas estruturas das letras, os esquemas de construção, e os elementos recorrentes. (ver fig. 20)

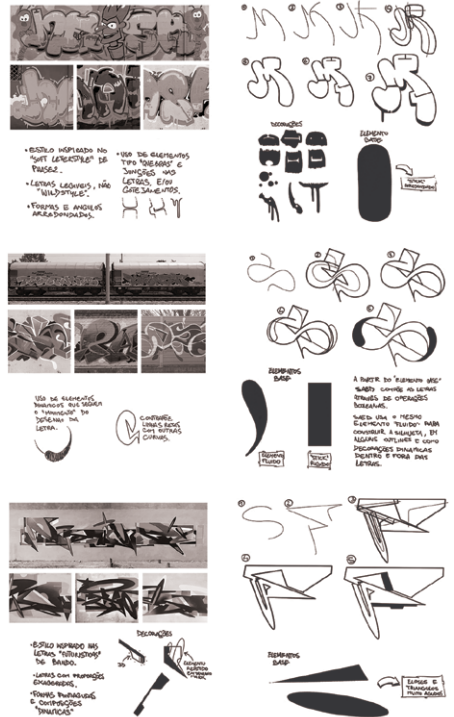


Figura 20 – Tabuas de análise aos Estilos das letras de cada entrevistado (© Mattia Ronconi).

Dessas análises observou-se como cada entrevistado pinta graffiti com um próprio Estilo único e diferenciador, o qual baseia-se em formas e estruturas recorrentes que caracterizam as suas obras.

Entre abril e setembro de 2020 acompanharam-se, em diversas ocasiões, os *Writers* durante os seus processos de pintura, possibilitando o estudo de campo, à auxiliar o entendimento das dinâmicas de composição das letras e das peças. Os métodos de cada artista foi registrado com o auxílio de uma máquina fotográfica compacta.

Comparando essas análises com o estudo baseado na psicologia das formas aplicado ao desenvolvimento de personagens, verificou-se a existência de analogias entre os elementos e composições usados por cada *Writers*, e as formas e poses atribuídas aos protagonistas do presente projeto.

Por exemplo, IRASHI, o qual é o *Writer* mais novo entre os três, tem um caráter exuberante, energético e constituído atlética, constrói as próprias peças através de composições fortemente dinâmica, com elementos gráficos derivados de triângulos. As mesmas formas e características, segundo a psicologia das formas, podem ser usadas para traduzir visualmente o caráter do artista em seu respetivo personagem. (Stanchfield 2013)

Diversamente, o Estilo de MASK, caracterizado por composições lineares, menos dinâmicas e formas simples e arredondadas, concorda com suas atitudes: uma pessoa tímida, mas amigável, que não gosta de se exibir excessivamente. Ainda, MASK é o mais ancião entre os três entrevistados, característica que pode ser representada com formas verticais pesadas, que tendem a inclinar-se, a dobrar (Stanchfield 2013); correspondem aos elementos por vezes usados na composição de suas letras.

Em causa disso procedeu-se à definição visual dos personagens, integrando ao design os elementos que caracterizam o Estilo *Writing* de cada entrevistado e considerando as regras baseadas na psicologia das formas.

Através da exploração da forma, desenvolveram-se variadas silhuetas das personagens, experimentando a hibridização de elementos correspondentes ao Estilo de cada *Writer* na estrutura do próprio personagem. Nessa fase, apesar de ser experimental, foi importante atender às observações feitas durante a análise aos entrevistados com base na psicologia das formas, com o objetivo de definir personagens funcionais ao propósito do projeto.

A integração desses elementos no desenvolvimento dos personagens permitiu que os protagonistas das entrevistas representassem, contemporaneamente, os artistas e as próprias obras. Hibridizando as linguagens estéticas do *Writing* com as técnicas de design para animação, os entrevistados foram “traduzidos” em seres compostos por formas abstratas, as mesmas formas que recorrem na composição das letras de cada artista. Por meio dessa opção visual, pôdeu-se manter anônima a identidade dos *Writers*, sendo eles apresentados através de “máscaras” gráficas. Esse conceito de representação do indivíduo através de uma comunicação/linguagem gráfica e visual, paralela à necessidade de manter o anonimato do mesmo, encontra-se na subcultura *Writing* em si, na qual os artistas querem ser reconhecidos (*getting up*) ao interno do movimento através do próprio Estilo e/ou *tag*, mas mascarando a própria identidade e escondendo a prática a uma sociedade com regras diferentes, que não aceita o fenómeno.

Definição Técnica e Estética

Após ter estabelecido o argumento e o propósito da curta-metragem continuou-se com o desenvolvimento do guião. Tratando-se de uma narrativa não-ficcional, a sua definição dependeu do que foi recolhido e selecionado anteriormente: os áudios das entrevistas, material documental a suporte da narrativa (fotografias de repertório, esboços de projeto, etc.). A fase de definição do guião refere à atribuição de significados à narrativa previamente organizada, conferindo existência visual às memórias relacionadas mediante ações ou metáforas.

A interpretação e reconstrução através da animação de algumas memórias permite adicionar camadas de informações às entrevistas, e enaltecer o apelo visual e rítmico que a curta-metragem pode

ter em relação a audiência. Dessa maneira os relatos das personagens alternam-se entre reconstruções animadas da entrevista e representação das memórias, dinamizando o ritmo da narrativa.

Conforme ao que Paul Wells afirma: “animação [...] só deve ser empregue se o seu vocabulário for apropriado para representar o tópico, o assunto ou a ideia de uma maneira que difira significativamente do uso de *live-action*.”. (Wells 2016, 8) De facto, sendo o objetivo do projeto traduzir e representar uma subcultura de matriz visual, como o *Writing*, e as memórias de alguns dos seus aderentes, a animação possibilita o alcance desse propósito. Como enunciado precedentemente, as técnicas de animação, permitem transpor e ilustrar de forma visual elementos intangíveis do “real”, tais como sonhos, sensações e memórias. (Honesty Roe 2013, 109)

Inclusive, o recurso a animação tradicional, devido a sua plasticidade, permite empregar maior expressividade no traço e na exageração das formas, proporcionando o uso de metamorfoses e mutações, para simular a fugacidade e maleabilidade da memória. A liberdade de expressão que caracteriza uma das mais-valias da animação, consente de hibridizar linguagens e estéticas de outras realidades artísticas. Nesse sentido optou-se para explorar o encontro da técnica da animação tradicional com as estéticas próprias ao *Writing*. De facto, através do estudo feito acerca da história e das características do graffiti *Writing*, pode-se afirmar que o artista PHASE2 foi um dos pioneiros do movimento, definindo seus fundamentos e elaborando novos Estilos. Em uma secção do livro *All City Writers* (2009), o fundador do fanzine *IGTimes* escreve que PHASE2 “era um “colagista” excelente e suas obras são bem conhecidas dentro do movimento”, sendo que seus trabalhos de colagem foram incluídos no próprio fanzine. (Caputo 2009, 74–75) Talvez por causa da influência de PHASE2 a colagem passou a ser amplamente utilizada entre os *Writers* e no movimento Hip-Hop: na confecção de panfletos para publicizar os eventos, e até no layout de muitos diários gráficos. Os cadernos, chamados de *blackbook*, são utilizados desde o nascimento do *Writing*, para coletar esboços, estudos de cores, fotos e outros documentos relevantes para o artista. Em vista do objetivo de representar as memórias de três artistas, juntamente às suas obras, e ilustrar uma subcultura visual, a definição estética do projeto depende do uso de inúmeras linguagens e técnicas inerentes ao graffiti *Writing*, como por exemplo tinta spray, texturas de paredes pintadas, colagem e soluções representativas inspiradas no estilo do *blackbook*. O uso de um “estilo-*blackbook*” funciona como uma solução infográfica no caso em que seja necessário inserir datas, fotografias ou outras informações relevantes durante um testemunho. Esta solução permite adicionar camadas de informações à narrativa, acompanhando os relatos e a animação tradicional. (ver fig. 21)



Figura 21 – Concept art para o uso do blackbook como solução infográfica (© Mattia Ronconi).

A curta-metragem, portanto, terá dois espaços representativos: o em que decorrem as entrevistas, no qual serão representados os estúdios de cada personagem, com o objetivo de comunicar, através dos adereços presentes na cena, o caráter e o trabalho artístico de cada um, o segundo que coincide com a recordação e a esfera intangível do "real": sensações, ideias, memórias. Foi escolhido por isso animar as ações e metáforas inerentes às memórias como se estas fossem lembranças percorrendo um diário. Esta opção ajuda o espectador a distinguir o personagem falando durante a entrevista, da representação da memória que está sendo relatada.

Invés, o trabalho artístico dos entrevistados será representado incluindo no design de personagens os Estilos que caracterizam o operado de cada um. A ideia a recorrer a esta solução representativa deriva do conceito que afirma que olhando a uma "peça" é possível reconhecer quem pintou-a, porque a mesma reflete o caráter e a personalidade do *Writer*. (Ferri 2016, 13–18)

Tendo delineado os elementos, formas, atitudes e características a serem usadas na projeção de personagens, prosseguiu-se com a definição das *model-sheets*. O processo de definição de personagens passou por várias alterações até a chegar ao resultado pretendido. Ao longo do procedimento percebeu-se a importância de definir os *turn-arounds* dos personagens, essa representação ilustra como aparece o personagem em várias vistas, como: frontal, $\frac{3}{4}$, lateral e traseira. (ver fig. 22)

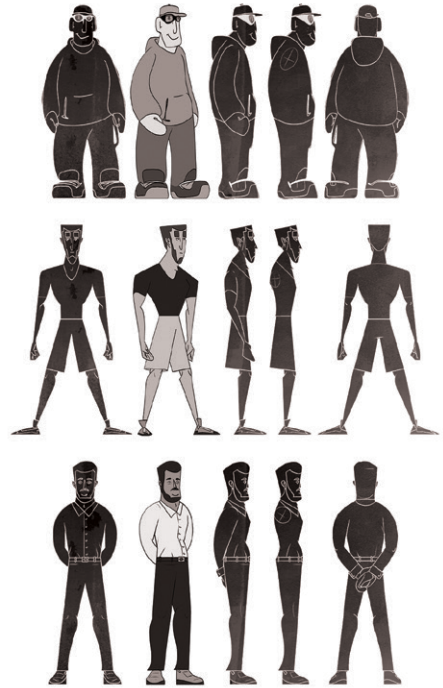


Figura 22 – Turn-arounds dos personagens MASK, IRASHI e SAED (© Mattia Ronconi).

Durante essa fase começou-se em pensar também às poses e atitudes dos personagens, entendendo quanto a integração de formas 2D provenientes do *Writing* complicassem o propósito de manter uma coerência da forma do personagem ao longo da animação, sendo que alterando as poses, iam-se perder as formas integradas referentes ao Estilo. Por essa razão optou-se para alterar algumas partes do corpo – como braços, pernas e mãos – dependendo da pose e do dinamismo de ação pretendido, integrando diferentes formas extrapoladas da análise feita às letras de *Writing* dos entrevistados. Fazendo isso, é importante que seja mantida uma coerência ao desenhar o personagem em várias poses, como por exemplo nas proporções do corpo e da face, e nos elementos e formas a serem usadas para sua representação.

A importância em definir as poses e atitudes de um personagem, considerando suas características, é fundamental para atribuir a este uma aparência verdadeira, sendo que a figura inteira pode comunicar uma sensação, e revelar o sentido das palavras ou sentimentos representados na narrativa através da ação. (Thomas e Jhonston, 1995)

Pôs-se atenção também na definição das expressões faciais, prevendo que partes da narrativa seriam primeiros planos dos entrevistados contando

suas memórias. Em razão disso notou-se a importância de ter folhas guias para animar as expressões da face, sendo que essas cumprem um rolo fundamental na comunicação das sensações do personagem ao lembrar a memória relatada. Para a definição das expressões faciais observaram-se aquelas reais dos *Writers* nas gravações das entrevistas. Portanto, considerando os caracteres dos entrevistados elaboraram-se as expressões faciais, aplicando à boca e olhos formas retiradas das letras de *Writing* dos mesmos. Optou-se para se desenhar expressões gráficas e simples, com o objetivo de definir uma leitura rápida por parte do espectador, prevenindo desentendimentos na representação e comunicação da expressão pretendida. (ver fig. 23)

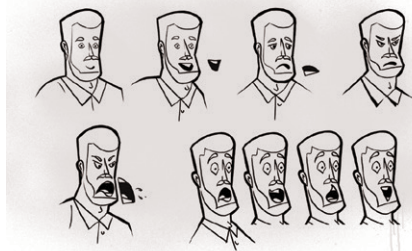


Figura 23 – Estudos para expressões faciais de SAED (© Mattia Ronconi).

Durante essa fase definiram-se também as características visuais das faces dos personagens, atribuindo-lhe elementos e formas consoante suas atitudes, aspetos reais e particularidades.

Conclusão

Concluindo, os termos “documentário” e “animação” quando analisados lado a lado tornam-se parceiros na abordagem criativa do “real”, de acordo com a definição Griersoniana de documentário como “tratamento criativo da realidade” (Lasagni 2017, 71).

A animação proporciona novas compreensões da realidade, ajudando a objetivar - atribuindo uma imagem a conceitos abstratos - ou a subjetivar - atribuindo emoções a partir de acontecimentos reais.

Com base na análise feita, observa-se a necessidade de que a narrativa do documentário seja baseada em fatos reais acompanhados de evidências que o mesmo espectador perceba como “verdades”.

Além disso, formas de animação que hibridizam outras linguagens visuais, quando estas são o tema principal do próprio filme, proporcionam a possibilidade de criar um produto com múltiplas camadas informativas, capaz de simplificar a temática a abordar e traduzir-lha para públicos menos informados.

MISREADS, o projeto prático a ser desenvolvido, fundamenta-se nos estudos feitos sobre o documentário animado híbrido, e visa encontrar novas soluções técnico-estéticas para a representação de memórias da subcultura *Writing*, integrando

as estéticas próprias ao movimento na definição de personagens.

Bibliografia

Caputo, Andrea. 2012. *All City Writers: The Graffiti Diaspora*. (2ª ed.). Paris: Kitchen93.

Chalfant, Henry e Cooper, Martha. 2015. *Subway Art*. (3ª ed.). London: Thames and Hudson.

Ciancabilla, Luca. 2015. *The Sight Gallery. Salvaguardia e Conservazione della Pittura Murale Urbana Contemporanea a Bologna*. Bologna: Bononia University Press.

Denis, Sebastien. 2010. *O cinema de Animação*. Lisbon: Edições Texto & Grafia Lda.

Faleta, Marcello. 2015. *Graffiti. Poetiche della Rivolta*. Milan: Postmedia Books.

Ferri, Alessandro, DADO. 2016. *Teoria del Writing*. La Ricerca dello Stile. Trento: Professionaldreamers.

Harris, Miriam. 2020. “Hybrid Animation: The Power to See Anew”. Keynote Speaker in: CONFIA 2020, 8th International Conference in Illustration & Animation. Organizado por Paula Tavares, Pedro Mota Teixeira, Marta Madureira, Jorge T. Marques, Manuel Albino, Susana Jorge, Isabel Xavier, 17. Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.

Honess Roe, Annabelle. 2013. *Animated Documentary*. Houndmills: Palgrave Macmillan.

Lasagni, Maria Cristina. 2017. *Nanook Cammina Ancora. Il Cinema Documentario, Storia e Teoria*. Milan: Bruno Mondadori.

Mattesi, Michael D. 2017. *Force: Dynamic Life Drawing (10th Anniversary Edition)*. Boca Raton, FL: Taylor & Francis Group.

Musso, Claudio. 2015. “Graffiti? Non usate quella parola! O anche sì...” in *Artrubine Magazine*, n°28.

<https://www.artrubine.com/attualita/2015/11/graffiti-street-art-marcello-faleta-libro-postmedia-books/>. Acedido em 21 de julho de 2020.

Nelli, Andrea. 2012. *Graffiti a New York*. Roma: Whole Train Press.

Papa, Salvatore. 2019. “Le Opere del Fondatore del Writing PHASE 2 a Bologna” in *Zero Magazine*. <https://zero.eu/it/news/le-opere-di-phase-ii-a-bologna/>. Acedido em 10 de junho de 2020.

Penafria, Manuela. 1999. *O Filme Documentário. História, Identidade, Tecnologia*. Lisbon: Edições Cosmos. Site de Loving Vincent. <http://www.lovingvincent.com>. Acedido em 17 de setembro de 2020.

Stanchfield, Walt. 2013. *Drawn to Life: 20 golden years of Disney master classes Vol.1*. Burlington, MA e Oxon, Reino Unido: Focal Press, Taylor & Francis Group.

Tavares Paula, Félix Maria João e Teixeira Pedro. 2010. “Animação Híbrida. O lugar de uma cultura da imagem em movimento”. In *AVANCA | CINEMA 2010*. Organizado por António Costa Valente e Rita Capucho. Avanca: Edições Cine – Clube de Avanca.

Thomas Frank e Jhonston Ollie. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Company.

Wells, Paul. 2016. “Writing Animated Documentary: A Theory of Practice” in *International Journal of Film and Media Arts*, Vol. 1, N° 1: 6-18. <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5432>. Acedido em 8 de março de 2020.