

**O fluxo imaginário da memória: a animação como arte de conjurar/construir o passado israelense**  
The Imaginary Stream of Memory: Animation as Past Construction/Projection Art

Alcebíades Diniz Miguel \*

**Resumo:** A arte da animação apresenta, como base de constituição, a estilização radical do universo que lhe serve de referência. Essa estilização, contudo, não ocorre a partir de materiais desconectados da realidade referencial, a realidade referencial, como nas caricaturas, ainda está presente e sua deformação denuncia um processo ideologicamente formativo. A moderna animação, globalizada e democratizada graças ao progresso tecnológico, não está isenta desses aspectos ideológicos. A produzida em Israel, coroada pelos vários prêmios internacionais concedidos ao longa metragem de animação "Valsa com Bashir" (*Vals im Bashir*, 2008) de Ari Folman, reproduz o problema crucial da estilização na representação da catástrofe histórica agravado pelo complexo de culpa gera a necessidade de um realismo de denúncia ideológica que, em última instância, anula o valor simbólico da animação como arte estética, convertida em crônica parcial de uma realidade muito mais complexa.

**Palavras-chave:** Cinema. Animação Israelense. Semiologia.

**Abstract:** The Animation Art displays, as the basis of the constitution, the radical styling of the universe that serves as a reference. This stylization, however, does not occur disconnected from material reference of reality, the referential, as in cartoons, is still present and its deformation denounces an ideologically formative process. Modern animation, globalized and democratized in the stream of technological progress, is not free of these ideological aspects. Thus modern animation produced in Israel, crowned by the various international awards granted to the animated film "Waltz with Bashir" (*Vals im Bashir*, 2008) directed by Ari Folman, play the crucial problem of styling in representation of the historic catastrophe compounded by guilt complex; its generates a need for ideological realism complaint that ultimately cancel the symbolic value of animation as aesthetic art, converted to a partial chronicle about a much more complex reality.

**Keywords:** Cinema. Israeli Animation. Semiology.

*O olhar fixado na desgraça tem algo da fascinação. Mas também algo de uma secreta cumplicidade.*

*Theodor Adorno e Max Horkheimer*

A animação transmitiu, desde seus distantes primórdios, tanto aos seus criadores quanto a seus espectadores uma curiosa sensação de liberdade diante do pesado mundo factual e prosaico, presente em outras formas de audiovisual. Assim, os espetáculos de lanterna mágica e ilusionismo óptico na Europa de princípios do século XIX, batizados de "fantasmagorias", colocavam em cena figuras históricas de um passado recente e dramático – Danton ou Robespierre, por exemplo. Os espetáculos utilizavam o mecanismo do horror mais fácil, primitivo, o que fazia com que a densa carga histórica associada a tais figuras sofresse algo como um fantasmagórico desvanecimento. Eram, durante o espetáculo, "fantasmas", que conviviam com outros, mais agradáveis, com seres advindos da ficção e com outros fenômenos de prestidigitação:

As tempestades, a *harmonica* [recipientes de cristal em instrumento rotativo, que criava sonoridades "espectrais", ao qual o projetor incluiu percussão], o sino fúnebre que clama pelas sombras dos túmulos, tudo inspira um silêncio religioso: os fantasmas aparecem à distância, agigantam-se e avançam até próximo dos olhos, desaparecendo com a rapidez do

relâmpago. Robespierre sai de seu túmulo. Sombras queridas vêm suavizar o quadro: Voltaire, Lavoisier, J.-J. Rousseau aparecem alternadamente, e Diógenes, de lanterna na mão, procura um homem, e para o encontrar atravessa, por assim dizer, as fileiras, e provoca nas senhoras um terror que a todos diverte. (MANNONI, 2003, p. 173)<sup>1</sup>

Se o arquiteto da política revolucionária do Terror, Robespierre, estava autorizado a surgir como personagem, negativo, é preciso destacar, de uma mascarada apenas sete anos após sua queda, é porque o público percebia, dentro do espetáculo, que a dimensão histórica dos personagens era reduzida pela caricatura. O estilizado espetáculo de prestidigitação apagava os traços históricos dos personagens, cujas ações surgiam no plano ficcional: Robespierre saindo da tumba retoma a aparição dantesca de Farinata Degli Uberti, na *Divina comédia*, de Dante, que se ergue de seu caixão no inferno para interpelar o poeta que fala no dialeto de Florença.<sup>2</sup> Ainda que o espectador da fantasmagoria, espetáculo em geral "democrático" e barato, não tivesse em conta a cena dantesca, percebia que o cenário e a função do Robespierre histórico eram outras naquele espaço de espectros conjurados pelo truque óptico. Algo de sua sombria e anterior autoridade ainda restava, mas o elemento humorístico, que provocava "nas senhoras um terror e a todos divertia", era bem mais forte.

O elemento humorístico resultava mais eficaz conforme a habilidade e talento do desenhista que compunha as pequenas telas de vidro para as lanternas de projeção. O desenho não possui a mesma dimensão pregnante, quase definitiva, da fotografia; por outro lado, isso não quer dizer que a ilustração seja uma arte politicamente "neutra": o exagero, a distorção, o foco naquilo que dada maioria considera defeito ou perversão, com a liberdade estilística da ilustração, ganham plena autonomia na caricatura. A caricatura política surgia com força, facilitada pelo desenvolvimento de técnicas mais sofisticadas de impressão e reprodução de imagens gravadas, justamente entre o final do século XVIII e o início do século XIX, permitindo aos artistas alguma "militância" indireta e de rápida difusão por meio das mídias impressas de massa, que ampliavam seu público leitor rapidamente. O impacto de campanhas políticas facilitadas pelo poderoso ridículo caricatural não era de se ignorar: o pesquisador Gary L. Bunker cita a "barragem de artilharia gráfica" realizada por caricaturistas nos Estados Unidos da América pós Guerra de Secessão com o objetivo de desmoralizar as ações políticas pelo voto universal das sufragistas.

Bunker afirma mesmo que "os cartunistas manipulavam o significado metafórico da revolução para seus próprios objetivos humorísticos" (BUNKER, 2007). Evidentemente, não é possível afirmar, a partir dessas observações, uma trilha política unívoca para a arte da caricatura: os alvos políticos são muitos e variados, bem como o talento da caricaturista em transcender o limitado horizonte histórico. Mas algo da metodologia, calcada na distorção e no exagero de alguns poucos ou de um único elemento, permanece como definidora, não por acaso, a caricatura é uma arte muito valorizada por regimes totalitários de um modo geral, sobrevivendo não raro como único exemplar de arte estilizada e "expressionista" possível em regimes que valorizam formas idealizadas de beleza pétreia. A futura arte da animação, que deve algo tanto à caricatura quanto aos espetáculos de lanterna mágica, não deixaria de refletir essa mesma dimensão da política, que perde sua "pressão" pelo humor, mas que possui uma ressonância e um poderio, concedido pelo ridículo e pela ironia, ainda maior que a exposição racional dos fatos e o debate político equilibrado, trata-se de uma dialética assegurada pela estilização.

O surgimento da animação, já no século 20, demonstrava a possibilidade de caminhos de representação muito ricos, nos quais a fantasia, valorizada na aurora do cinema por poucas figuras como Georges Méliès, retomava o centro da projeção, como nos espetáculos fascinantes de lanterna mágica do século XIX. A animação, ao criar um universo diverso, mas ainda reconhecível, situa-se como poderosa ferramenta de ressonância, ultrapassando a prosaica associação com a realidade usual.

O impulso vital dentro do universo da animação circula por todo o universo criado pelo desenho, fotografia, escultura ou montagem em computação gráfica, ultrapassando de longe as possibilidades usuais do filme tradicional, *liveaction*, derivado da fotografia, possibilitando não apenas que animais assumam a posição usual de personagens humanos, mas que objetos tenham sua funcionalidade tradicional suspensa em nome de novos significados. Na representação animada, há uma poderosa pulsação vital, logo reconhecida por analistas como Theodor Adorno e Max Horkheimer, que afirmaram: "Os filmes de animação eram outrora expoentes da fantasia contra o racionalismo. Eles faziam justiça aos animais e coisas eletrizados por sua técnica, dando aos mutilados uma segunda vida" (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 114). Já o historiador do cinema Luiz Nazario, seguindo a percepção de Adorno e Horkheimer, vê nas "cidades de pura fantasia" do cinema de animação, citando como exemplo *Baloomland* (1935) de Ub Iwerks, *Music Land* (1935) de Walt Disney e *Somewhere in Dreamland* (1936) dos Irmãos Fleischer – cidades de sonho,

orgânicas, puras e belas como a cidade antiga. Nesse gênero, desenhistas, animadores e *designers* criam cidades cujo espaço urbano se conforma aos seus personagens fantásticos, num mundo inteiramente estilizado, onde todas as coisas adquirem vida, e uma vida humanizada, ou seja: é o próprio homem que aí se transfigura em coisa, balão, biscoito, inseto, animal ou instrumento musical." (NAZARIO, 2005, p. 231)

A humanização absoluta da animação, contudo, pode garantir ao puro estereótipo um estatuto novo e poderoso: o de validade relativa, mas sugestiva, assegurada pela figuração fantástica, surreal ou humorística, "animada" e móvel como o próprio objeto "real" da estereotopia. O truque de prestidigitação da caricatura ganha, com a animação, o reforço da *anima*, a virtude do universo animado no qual tudo ou quase tudo é possível. Talvez por isso Adorno e Horkheimer afirmem, já nos 1940, sua desilusão para com o cinema animado: "Na medida em que os filmes de animação fazem mais do que habituar os sentidos ao novo ritmo, eles inculcam em todas as cabeças a antiga verdade de que a condição de vida nesta sociedade é o desgaste contínuo, o esmagamento de toda resistência individual." (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 114)

Nesse contexto, a arte da animação, que nos últimos 20 anos ganhou, graças à democratização de recursos tecnológicos e revolução nas telecomunicações e aos festivais de amplo impacto e divulgação mundiais,<sup>3</sup> vive seu período de apogeu ao mesmo tempo em que o perigo de massivas ideologizações torne problemático o significado de muitos dos melhores exemplares dessa forma específica de expressão e Arte. Ultrapassa o escopo de nosso trabalho estabelecer uma longa linha do tempo para a animação produzida em Israel que, como em outros países, mereceria uma reflexão e análise à parte, todavia nossa proposta, aqui, é analisar os desdobramentos mais atuais que a animação israelense tomou, especialmente levando em conta a ressonância que essas produções atingem no mundo todo e as questões políticas que elas evocam. O longa-metragem de animação *Valsa com Bashir* (*Vals Im Bashir*, 2008), dirigido por Ari Folman, atingiu uma dimensão imensa e complexa. Diretor de poucos filmes, nenhum deles de relevo,<sup>4</sup> viu-se repentinamente alçado à condição de intérprete crítico daquilo que as mídias de consumo qualificam, nebulosamente, "a situação do Oriente Médio", querendo com isso dizer, por intermédio de uma sutileza metonímica, um pouco de tudo que diga respeito à violência e guerra, especialmente quando ambos os termos podem ser associados ao Estado de Israel: embora a conflagração que vemos no filme tenha acontecido nos anos 1980, sempre surge como "atual" ao espectador quando a chave de decodificação envolve Israel.

A animação de Folman conseguiu indicações para alguns dos principais prêmios cinematográficos de 2009, como o Oscar, na categoria melhor filme estrangeiro, a Palma de Ouro em Cannes, o Annie Awards e o BAFTA. Tal recepção bem sucedida é um ponto de partida interessante para a análise da própria obra, pois do ponto de vista da arte, *design* e inovação narrativa, a animação de Folman tem

pouco: embora utilize a técnica de rotoscopia semelhante àquela das animações de Richard Linklater, *Waking Life* (2001) e *O Homem duplo (A Scanner Darkly)*, (2006), o faz utilizando ferramentas de digitalização de movimentos e personagens mais simples e primitivas, o que é compensado pela repetição de movimentos dentro de um esquema visualmente pouco inspirado. Portanto, o interesse na animação de Ari Folman deve ter origem em outro lugar: a decifração desse lugar é uma das tarefas a qual nos dedicaremos nos próximos parágrafos.

O sucesso, contudo, possuía não exatamente um precedente, mas uma obra que instituiu certo "paradigma" em se tratando de animações que, com sua estilização, abordem questões políticas do Oriente Médio. Trata-se de outro longa animado que explora o "colorido" político do Oriente Médio, *Persépolis (Persepolis)*, (2007) de Vincent Parronaud e Marjane Satrapi. Inicialmente estruturada como uma história em quadrinhos autobiográfica, que narra as desventuras de uma jovem persa primeiro na sufocante sociedade iraniana, depois no exílio, *Persépolis* logo chamou a atenção pelo fato de ser uma criação feminina, ainda que a criadora já não residisse no Irã, mas exilada na França, e comportar críticas ao regime imposto pela revolução islâmica. Contudo, uma observação mais atenta da animação e da HQ demonstra que a crítica é problemática, ao centralizar a trama nos dramas do cotidiano e evitar que estes ultrapassassem seus limites e ao situar metade do filme no problema do exilado, a teocracia islâmica ganha contornos, usuais no Ocidente, pitorescos, ainda que eventualmente trágicos ou absurdos. Os desmandos do Estado iraniano quase não são representados na narrativa gráfica de *Persepolis*, a não ser de forma oblíqua, alegórica ou indireta, pelo filtro da visão apequenada de um cotidiano que evita a conexão com o drama mais geral da sociedade representada. Por outro lado, há elementos narrativos que indicam operar na autora, ainda que crítica do regime teocrático, algo da ideologia antiocidental inculcada nas crianças persas desde tenra idade, nas escolas, discursos religiosos e políticos, programas de televisão. Se o xá persa, ainda representado como um "grande inimigo" ou um "mal", surge na animação como um tiranete financiado pelas "potências estrangeiras", o exílio no Ocidente é caracterizada como um calvário por uma sociedade hipócrita, apodrecida.

Um fato de grande importância no caso da recepção da obra de Marjane Satrapi foi a validade documental que lhe foi concedida. A figuração gráfica chegou a ser vista como testemunho confiável, o estatuto de um documento, de um estudo. Evidentemente, esse não foi o primeiro caso dessa transformação de uma possibilidade estética em descrição de uma realidade sociológica muito mais complexa. Mas essa recepção simplificadora da realidade não foi uma inovação surgida com *Persépolis*. O jornalista e quadrinista Joe Sacco ganhou, com suas HQs ambientadas na Palestina, o estatuto de "antídoto" para as mídias "controladas", assinado por Edward Said.<sup>5</sup> Claro que essas formas de recepção da obra "ilustrada", tomada como espelho do real, são um sintoma de um fenômeno mais amplo: a possibilidade, aventada pela manipulação digital, de destruição da autenticidade de todo e qualquer documento. No passado, as visões de Goya a partir das guerras napoleônicas em Espanha, na série de gravuras *Los desastres de la guerra*, ou dos tribunais e práticas aterrorizantes da Inquisição eram vistas, e isso começando do próprio artista, como "visões", historicamente comprováveis a partir de fontes diversas mas estilizadas pelo talento e pela visão de mundo do artista. A diferença essencial está no grau extremo do horror evocado, diante do qual o artista exprime associações que disparam, no espectador, sentimentos diversos, não raro contraditórios (a indignação pode casar-se com a volúpia). Nesse sentido, Susan Sontag capta com argúcia as sutilezas da representação mimética, aproximada e estilizada, da pintura com a brutalidade do registro fotográfico:

Um horror tem seu lugar numa cena complexa – figuras numa paisagem – que dá conta do engenho visual e manual do artista. O outro horror é o registro de uma câmera, feito bem de perto, o registro da indescritível e horrenda mutilação de um ser humano; isso e mais nada. Um horror inventado pode ser completamente avassalador. (...) Mas, além do choque,

sentimos vergonha em olhar uma foto em close de um horror real.  
(SONTAG, 2003, p. 38)

A intuição de Sontag revela-se correta, pois apesar das tecnologias de comunicação instantânea tornarem a atrocidade e o horror "reais" corriqueiros,<sup>6</sup> o sentido desse horror é sempre postergado, tornando-se uma expressão enigmática de um Mal abstrato ou a manifestação de um Mal perpetrado por um "agente" identificável. Assim, a representação estilizada, próxima da caricatura, de horrores reais, como a guerra e a tirania, ganham para críticos como Edward Said, Noam Chomsky ou, no Brasil, José Arbex, o estatuto de reflexão autorizada, contrapropaganda, meio de esclarecimento pedagógico. Se a brutalidade das imagens captadas em fotografia e vídeo do horror não causam apenas terror, mas vergonha, o refúgio mais fácil é o fornecido pelas imagens codificadas por artistas, que nos oferecem uma narrativa devidamente explicada e os elementos de identificação do Mal identificados. Por outro lado, a manipulação mediática, potencializada pelo desenvolvimento tecnológico, nublou os limites entre fato e ficção, pois o uso dinâmico de *softwares* de edição e pós-produção apaga detalhes de cena em tempo real, atividade na qual os censores stalinistas perdiam dias ou semanas para conseguir.

De forma perversa, o mecanismo de questionamento do real manipulado por tecnologias diversas projeta-se para o passado, com diversas revisionistas ganhando novo fôlego de argumentação exatamente dentro desse contexto. Trata-se de uma espécie de crise da legitimidade dos documentos, que perdem parte de sua autoridade instituída graças aos esmagadores recursos de manipulação democratizados pelas plataformas digitais – pois o processo de manipulação, hoje, pode ser realizado por um obscuro fotógrafo *freelance* em seu pequeno estúdio. Nesse contexto, uma história em quadrinhos ou um desenho animado podem ganhar o estatuto de testemunho, como um depoimento coletado pelas mídias de consumo, e isso por seu formato tranquilizador e por sua ideologia previamente legitimada. Evidentemente, aquelas visões artísticas não legitimadas ideologicamente, sem seu Edward Said para defendê-las empregando os argumentos postulados *a priori* como corretos, são relegadas ao campo do entretenimento historicamente incorreto ou vazio. Subjetivando e restringindo o momento histórico sem ampliar a multidão de vozes que o caracteriza, a Arte, repentinamente, torna-se parceira da barbárie que, em primeiro momento, pretendia denunciar.

É nessa grande encruzilhada entre representação da memória, retomada crítica de um determinado momento histórico e questionamento da "realidade" historicamente apreensível que se situa a animação israelense *Valsa com Bashir*. Seguindo tal premissa, *Persépolis* surge de fato como uma referência e uma ligação com o trabalho de Folman: ambos situam-se nos limites entre a memória individual e o processo histórico de natureza atroz. Mas as diferenças logo se tornam evidentes, pois se *Persépolis* é obra de uma exilada que pode comprazer na nostalgia e na denúncia, superficial ou profunda,<sup>7</sup> *Valsa com Bashir* é a tentativa de resgate, a partir de uma perspectiva de "denúncia política", das memórias de um ex-soldado que vivia o ao momento da barbárie, o massacre de Sabra e Chatila, de dentro dela. Trata-se de um choque entre dois pólos: a realidade da guerra e do esforço desesperado do Estado de Israel em sobreviver (diretamente); o resgate doloroso da memória, especialmente as terríveis e traumáticas imagens de atrocidade, que o trauma esconde nos recantos mais profundos da mente, embaralhados (indiretamente). A primeira cena de *Valsa com Bashir* e todo seu *leitmotif* narrativo, aliás, situam-se nessa questão da memória: já na primeira sequência temos a visão do sonho recorrente de um veterano da Guerra do Líbano narrado ao diretor, também o narrador-protagonista. No sonho, 26 cachorros correm por uma Tel Aviv apocalíptica, de céus amarelados, até chegar no escritório do veterano, exigindo que este fosse entregue a eles.

A descrição do sonho, sua natureza, não é o alvo em si da narração do filme e, evidentemente, trata-se de uma estratégia retórica, um gancho que imediatamente puxa as memórias reprimidas do conflito no Líbano: logo descobrimos que o veterano atormentado fora um soldado israelense, responsável

pelo abate dos cães que alertavam os guerrilheiros nas aldeias dominadas pela OLP. Esse primeiro encontro faz com que o diretor perceba que ele próprio não guarda nenhuma memória, nem mesmo culpa, do conflito, embora, segundo seu amigo, o veterano abalada pelos sonhos recorrentes, Folman estivesse "a 100 metros de Sabra e Chatila", esse primeiro encontro serve para disparar suas memórias, confusas e tumultuadas. Para tanto, opta pelas memórias mais claras de seus colegas veteranos da invasão, cruzando as diversas memórias e criando uma narrativa em mosaico, uma vez que as memórias do próprio Folman entram no jogo narrativo.

Nessa estrutura, a subjetividade predomina, uma vez que os testemunhos da memória, seus arranjos e encadeamentos, precisam ser mais articulados e mais numerosos para que a complexidade do Real possa ser ao menos evocada; esse é o ponto que separa um documentário como *Shoah* (1985) de Claude Lanzmann de *Corações e mentes* (*Hearts and Minds*, 1974) de Peter Davis. Lanzmann trata de documentar o Holocausto a partir de uma miríade de perspectivas, que incluem historiadores como Raul Hilberg, sobreviventes judeus, soldados alemães, civis poloneses vizinhos aos campos de extermínio. A intensidade variada e a diversidade de vozes e tons, embora desemboque em uma tomada de posição e de denúncia, busca a amplitude, a multiplicidade. Já Peter Davis opta por um esquema mais fechado e concentrado na reiteração, igualmente crítica, dos fatos da atrocidade, tende ao abstrato, ao entendimento do fenômeno de um ponto de vista interpretativo estático, no caso, a culpa dos EUA na Guerra do Vietnã, que pode facilmente converter-se em ideologia, perdendo seus atributos críticos e mergulhando na construção imagética parcial, caricatural, mas agora entendida como a única possível ou verdadeira. *Valsa com Bashir* alinha-se ao esquema ideológico: em nenhum momento percebemos quais eram as motivações da guerra e de seus outros protagonistas, libaneses e palestinos. Os veteranos entrevistados movem-se como sonâmbulos em ambientes de desolação e morte: não há causas políticas e nenhum dos veteranos entrevistados, nem mesmo Folman, parecem se importar com essa falta.

Talvez, o diretor parta da idéia de que a guerra é um fenômeno irracional ou mesmo gratuito, uma arbitrariedade ordenada por autoridades despóticas, que parece "brotar" com mais facilidade no solo israelense: há momentos no filme, como na segunda entrevista, em que vemos o filho de um dos veteranos brincar com um fuzil de brinquedo, estilizado como o Kalil das Forças de Defesa de Israel. A ação, militar ou terrorista, de palestinos ou libaneses termina aparentemente como um gesto de defesa: afinal, são os israelenses que massacram civis, atiram irracionalmente em tudo o que se move, possuem um exército corrupto e incompetente ou invadem agressivamente outros países. A perspectiva concentrada, contudo, possui um efeito muito mais profundo que é perceptível nos últimos minutos do filme, quando o narrador-protagonista passeia pelos campos de refugiados de Sabra e Chatila logo após o massacre realizado pela falange cristã maronita, constituindo o resgate final da memória reprimida de Ari Folman. Aqui, o filme abandona a representação estilizada, optando pelos registros em vídeo do massacre; saltamos da rememoração individual para o registro coletivo, factual, do horror, aquele registro que Sontag percebia vir carregado de culpa e isso sem qualquer aviso ou nuance. Tal salto é revelador de um projeto estético e também político de equivalência entre instâncias, ao menos em um dos lados, o israelense: é como se, por um instante esse clímax deslocasse o crime das mãos dos falangistas para dos soldados israelenses objetivamente, uma vez que a exibição de atrocidades durante toda a animação já havia feito tal deslocamento subjetivamente.

Um aspecto curioso e problemático que o sucesso de *Valsa com Bashir* trouxe para o primeiro plano é que o esquema narrativo e o resultado obtido pela animação de Ari Folman surgem em outras produções da animação israelense atual, como podemos observar em dois exemplos. Em *Beton* (2006) de Michael Faust e Ariel Belinco, entra em cena a alegoria da guerra, mais estilizada e rica que o esquema "realista" empregado em *Valsa com Bashir*, pelo uso de cores pastéis em aquarelas que tendem ao minimalismo tonal. Na animação de Faust e Belinco, soldados tentam primeiro esconder depois

abater uma pipa negra que permanece empinada do outro lado de um muro: mas tiros de fuzil e mesmo de canhão não conseguem destruir a pipa negra; a sugestão final é que os soldados acabam por se acostumar com ela. Os elementos alegóricos são de fácil decifração, não sendo difícil perceber na pipa negra os palestinos que os israelenses teriam encerrado atrás de altos muros e mantido pela força das armas e dos canhões. Mas a sugestão final é que os soldados, associados às tropas israelenses, se por um lado acabam por se acostumar com o incômodo da pipa negra, não derrubam o muro, permanecendo essencialmente destrutivos do diferente até o fim.

Já *The Heart of Amos Klein* (2008), dirigido por Michal e Uri Kranot em uma co-produção multinacional envolvendo Israel, Holanda e França, temos um quadro igualmente alegórico, mas radical em seu aspecto de militância e propaganda, abandonando mesmo as pretensões documentais de *Valsa com Bashir* ou poéticas de *Beton*. Michal e Uri Kranot mostram em sua animação, empregando técnicas variadas, inclusive a captura de movimentos por rotoscopia, embora convergentes no grotesco caricatural, a "vida e obra" do personagem título em sua participação nas conturbadas relações entre Israel, os palestinos e seus vizinhos árabes. A narrativa é narrada como um *flashback* principiando do final, o momento em que Amos Klein sofre um ataque cardíaco ao inaugurar mais um trecho do muro de isolamento. Há algo em Amos Klein que se vincula diretamente ao antissemitismo de raiz mais primitiva, uma vez que todas as suas encarnações, como militar, torturador, político, empresário que constrói os muros isolando comunidades palestinas, trazem um traço destrutivo quase sobrenatural, acentuado pelos momentos que introduzem os *flashbacks*, nos quais médicos perfuram o coração e o peio de Klein, literalmente feitos de pedra.

Esse aspecto fantástico, facilmente caracterizável pelo processo de estilização do desenho animado, amplia-se durante a narrativa para a própria sociedade israelense e o Estado de Israel, identificados criticamente pelos autores com o militarismo fanático e racista que criaria "Amos Klein" em série. No final, a animação oferece uma solução coerente para esse problema ampliado fantasticamente aos limites da identidade do judeu com um país, Israel: o extermínio, pois quando todos os corações de pedra da "entidade sionista" forem extirpados, não haverá possibilidade do transplante que, na última sequência, garantirá a continuidade de um Amos Klein. Se o exercício da crítica política é aceitável em qualquer nível, especialmente em uma democracia com todas as suas contradições, como o Estado de Israel, que dizer de uma revisão crítica que recua ao momento histórico mais distante para alcançar justificativas de um suicídio não mais figurado no plano político, mas quase real, como expiação da culpa imensa de existir? Trata-se de um mecanismo perverso, que faz uso da memória mais traumática, e que a moderna animação israelense reflete, infelizmente, sem muita profundidade.

Esse aspecto fantástico, facilmente caracterizável pelo processo de estilização do desenho animado, amplia-se durante a narrativa para a própria sociedade israelense e o Estado de Israel, identificados criticamente pelos autores com o militarismo fanático e racista que criaria "Amos Klein" em série. No final, a animação oferece uma solução coerente para esse problema ampliado fantasticamente aos limites da identidade do judeu com um país, Israel: o extermínio, pois quando todos os corações de pedra da "entidade sionista" forem extirpados, não haverá possibilidade do transplante que, na última sequência, garantirá a continuidade de um Amos Klein. Se o exercício da crítica política é aceitável em qualquer nível, especialmente em uma democracia com todas as suas contradições, como o Estado de Israel, que dizer de uma revisão crítica que recua ao momento histórico mais distante para alcançar justificativas de um suicídio não mais figurado no plano político, mas quase real, como expiação da culpa imensa de existir? Trata-se de um mecanismo perverso, que faz uso da memória mais traumática, e que a moderna animação israelense reflete, infelizmente, sem muita profundidade.

-----

\* **Alcebíades Diniz Miguel** é doutorando em Teoria e História Literária pela Unicamp, ensaísta e pesquisador do Núcleo de Estudos Judaicos da Universidade Federal de Minas Gerais.

## Notas

<sup>1</sup> Aqui, Mannoni reproduz uma notícia anônima originalmente publicada no *Le Courier des Spectacles*, nº 1086, 23 de fevereiro de 1800, p. 4. Outros espetáculos mencionados trazem a projeção, antecipada pela narrativa mítica da modernidade que é *Fausto*, tanto na versão de Christopher Marlowe quanto na de Goethe, de personagens como Helena de Tróia, diabos e diabretes.

<sup>2</sup> Ver a longa e complexa análise dessa curta cena da comédia dantesca em AUERBACH, 1998, p. 153.

<sup>3</sup> Festivais internacionais como o *Anima Mundi*, no Brasil; o *International Animation Festival Hiroshima*, no Japão; ou o *Animafest Zagreb*, na Croácia, são festivais duradouros e de grande importância, por congregarem desde animadores anônimos, muitas vezes empregando o improviso para driblarem as precárias condições de criação até grandes estúdios produtores de obras animadas de infinita complexidade, como os estúdios *Disney*, a britânica *Laika House* ou o japonês *Studio Ghibli*.

<sup>4</sup> Além de *Valsa com Bashir*, Folman, veterano da primeira invasão israelense do Líbano, dirigiu a fantasia *Clara Hakedosha* (1996), sobre uma imigrante russa em Israel que possui a capacidade de ver o futuro e *Made in Israel* (2001), comédia influenciada por Tarantino e Guy Ritchie sobre um antigo carrasco nazista perseguido por *gangsters* e pela polícia israelense.

<sup>5</sup> "(...) a espiral de tragédia rompe os fracos elos de verossimilhança quando tal mulher conta que os soldados de Israel chegaram a atirar pedras nela, estranho comportamento para soldados armados. A narrativa histórica é pontuada pelas lágrimas de um personagem extremamente positivo, Sameh, representado de forma séria e hierática, estabelece-se assim uma espécie de deslocamento no qual a narrativa eventualmente absurda é afirmada como verdadeira por ser contada por uma 'vítima' e exemplarmente comprovada pelas lágrimas de um personagem pintado como santo." (MIGUEL, 2007, p. 13)

<sup>6</sup> Os vídeos da execução de reféns, civis ou militares, por terroristas islâmicos, que costumam retalhar as vítimas diante de uma câmera estática e em close, alcançam, através da Internet, o mundo todo em velocidade cada vez maior. Como escreveu Sontag: "Tecnologias mais recentes proporcionam uma alimentação incessante: todas as imagens de desgraça e atrocidade que conseguimos ver, no tempo que conseguimos arranjar." (SONTAG, 2003, p. 90)

<sup>7</sup> Após os conflitos em torno da reeleição de Mahmoud Ahmadinejad no Irã, contestada por ampla camada da população – especialmente os jovens –, houve processos e expurgos cuidadosamente mantidos em sigilo pelo Estado, embora noticiada em flashes pelos próprios iranianos perseguidos através dos poucos mecanismos de comunicação que ainda se mantinham fora da censura dentro do país. Nesse contexto, surgiu a narrativa gráfica *Zahra's Paradise*, uma série de quadrinhos online fruto dos esforços de "um escritor persa, um artista árabe e um editor judeu", conforme a introdução no sítio, todos anônimos, que busca documentar o horror não registrado nos dias após os conflitos. O estilo da arte é muito semelhante à *Persépolis*, situando-se nesse estranho universo pouco fiável do documento/registro como HQ que descrevemos anteriormente, mas o horror evocado é bem mais efetivo, direto e urgente que nas memórias gráficas de Marjane Satrapi.

## Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Trad. Rodrigo Duarte. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985 (reimpressão de 2006).  
AUERBACH, Erich. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. Vários tradutores. São Paulo: Perspectiva, 1998.



- BUNKER, Gary L. The Art of Condescension: Postbellum caricature and woman suffrage in *Common-Place*, v. 7, n. 3, april 2007. Disponível em:< <http://www.common-place.org/vol-07/no-03/bunker/>>. Acesso em: 26 fev. 2010.
- MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. Trad. Assef Kfourri. São Paulo: Editora SENAC/UNESP, 2003.
- MIGUEL, Alcebíades Diniz. Estigmas gráficos. *História, imagem e narrativas*, n. 5, ano 3, set. 2007.
- NAZARIO, Luiz. Viagens imaginárias. In: NAZARIO, Luiz (Org.). *A cidade imaginária*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.