CONSTELAÇÕES DO ENSAÍSMO ANIMADO POR MULHERES: UMA ANÁLISE DE *GUAXUMA*, DE NARA NORMANDE

CONSTELLATIONS OF ANIMATED ESSAY FILMMAKING BY WOMEN: AN ANALYSIS OF *GUAXUMA*, BY NARA NORMANDE

Regis Orlando Rasia*
regis.rasia@ufms.br

RESUMO: Este artigo propõe uma leitura do curta-metragem *Guaxuma* (2018), de Nara Normande, no contexto de uma constelação de filmes-ensaio animados realizados por mulheres. A análise articula referenciais sobre as tradições do filme-ensaio no cinema e sobre o documentário animado, em diálogo com Richter, Bazin, Teixeira, Corrigan, Weinrichter, Honess Roe e Serra. A obra, concebida com técnicas de animação em mídias mistas, articula questões ligadas a regimes de fabulação capazes de tornar visíveis vivências como o luto, a descoberta do corpo e a sensorialidade da infância da diretora. Normande convoca reflexões que atravessam narrativas autobiográficas, evocando afetos, corpos e modos de subjetivação femininos no entrelaçamento de lembranças pessoais abertas a um estado de sensação partilhada.

PALAVRAS-CHAVE: Filme-ensaio; Animação; Documentário animado

ABSTRACT: This article proposes a reading of the short film *Guaxuma* (2018), by Nara Normande, within the context of a constellation of animated essay films made by women. The analysis draws on theoretical references concerning the traditions of the essay film in cinema and animated documentary, in dialogue with Richter, Bazin, Teixeira, Corrigan, Weinrichter, Honess Roe, and Serra. Created using mixed-media animation techniques, the work engages with modes of fabulation capable of making visible experiences such as mourning, the discovery of the body, and the sensoriality of the director's childhood. Normande summons reflections that traverse autobiographical narratives, evoking affects, bodies, and modes of female subjectivation in the intertwining of personal memories open to a shared state of sensation.

KEYWORDS: Essay-film; Animation; Animated documentary

Introdução

Nascida em 1986, Nara Normande construiu, até o momento, uma filmografia que oscila entre o *live-action* e a animação. Seu primeiro curta-metragem, *Dia Estrelado* (2011), realizado em *stop-motion*, já evidencia o interesse por formas animadas. Depois, codirige com Tião o ficcional *Sem Coração* (2014), em *live-action*. Em *Guaxuma* (2018)[1], retoma a animação e consolida um percurso estético atravessado por hibridismos formais, entrelaçando o fabular

* Doutor e mestre em multimeios pela UNICAMP. Docente no curso de Audiovisual da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS).

[1]Este trabalho vincula-se às investigações desenvolvidas no âmbito do Grupo de Pesquisa *Poéticas da Animação e Ensino: experimental, documental e ensaístico*, cadastrado no Diretório dos Grupos de Pesquisa do CNPq, associado ao projeto de pesquisa *Arqueologias do experimental na animação e passagens para o filme-ensaio* e articulado ao projeto de extensão *Centro Audiovisual, Núcleo Experimental, Laboratório de Animação* (CANELA/UFMS).

Recebido em 10 de agosto de 2025
Aprovado em 30 de outubro de 2025

ao real rememorado. Sua filmografia[2] parece ir e vir entre o registro da câmera de 24 quadros por segundo, que organiza corpos e espaços sob o princípio da continuidade aparente do realismo, e a linguagem da animação, que opera segundo uma lógica sensorial capaz de decompor o tempo e reconfigurar o quadro.

O processo de criação de *Guaxuma* se estendeu por sete anos, de 2011 a 2018, e resultou de uma coprodução franco-brasileira envolvendo instituições como a *Arte France* e o *Centre National du Cinéma et de l'Image Animée*. Essa longa maturação evidencia o caráter processual com que a diretora lida com suas recordações, filtradas pela passagem do tempo. O filme mobiliza múltiplas técnicas animadas e uma equipe multidisciplinar[3]: animação 2D em mesa de luz, esculturas em relevo, *stop-motion* com bonecas de lã, composições com origamis, *slit animation* e uso de fotografias e materiais de arquivos incorporados aos cenários. Desse modo, organiza uma gramática visual heterogênea que, longe de fragmentar a narrativa, intensifica as questões sensíveis abordadas. A montagem é assinada por Eduardo Serrano e a narração, conduzida pela própria diretora, conta com orientação vocal da atriz Maeve Jinkings.

Guaxuma é pensado aqui como um filme-ensaio, analisado a partir de quatro eixos principais: (1) a análise formal das imagens, com atenção às técnicas e materiais animados empregados na construção narrativa; (2) a retomada de formulações históricas e conceituais sobre o ensaio cinematográfico enquanto forma estética, crítica e reflexiva; (3) a articulação entre ensaísmo e animação, especialmente em sua confluência com experiências autobiográficas e com o campo do documentário animado; e (4) a inscrição da subjetividade, examinando como *Guaxuma* se insere em uma constelação de obras animadas realizadas por mulheres.

A análise formal de Guaxuma: Os quatro segmentos do filme

Organizada em uma linha temporal, a estrutura narrativa de *Guaxuma* pode ser compreendida a partir de quatro segmentos que acompanham a trajetória da protagonista,

2 Recentemente, lança seu primeiro longa-metragem, em 2023, também em parceria com Tião, expandindo o universo narrativo do curta homônimo de 2014.

3 A equipe de produção ampla é composta por animadores nacionais e internacionais, especializados em técnicas distintas, como Pedro Iuá, Sylvain Derosne e Diego Akel, que integraram uma cadeia de criação coletiva em diálogo com as lembranças da diretora.

cada um operando como um bloco de sensações atravessado por afetos e condensando passagens da infância à adolescência. Embora siga uma progressão temporal, o filme assume o caráter fragmentário da lembrança, permitindo que camadas de tempo se sobreponham e se entrelacem.

O primeiro segmento ancora-se na rememoração da vida à beira-mar, mais especificamente na praia homônima ao curta, localizada próxima a Maceió. Esse espaço, que em grande parte é reconstruído em estúdio, apresenta-se inicialmente como cenário ilustrativo, mas também como paisagem de um passado evocado, modelada por superfícies texturais, maquetes e caixas de areia.

O segundo bloco acompanha a transição de Nara para a adolescência, investindo numa iconografia das transformações corporais e subjetivas. Ela evoca, por exemplo, os pelos das axilas e o crescimento dos seios com conchas, imagens que condensam o despontar da sexualidade e o desconforto da passagem. Os pelos das axilas, comparados aos espinhos que ferem ao pisar em ouriços-do-mar, surgem como imagens metafóricas das fissuras e desconfortos que acompanham o amadurecimento. É nesse universo tátil das miniaturas que a diretora inscreve rememorações de acontecimentos, recortando afetos e amizades, assim como as primeiras frustrações.

O terceiro segmento consiste em uma transição, uma passagem inevitável do mar à cidade, como se a cena animada se deslocasse para o Recife, quando a diretora deixa o ambiente familiar e precisa lidar com a distância. Essa transição é antecipada por uma breve sequência em *slit animation*, que fatia fotografias do percurso (como se fragmentasse o trajeto de carro), traduzindo visualmente a sensação de afastamento, enquanto a praia cede lugar à cidade, marcada por edifícios e ruídos urbanos. Ainda assim, o vínculo com Guaxuma permanece como lembrança incorporada: “Aprendi a ter o mar dentro de mim” (Normande, 2018, 00:06:30).

Antes do último segmento, um breve episódio onírico, atravessado pelo devaneio da imaginação infantil, Normande (2018, 00:07:45) menciona uma “neve” que teria coberto a praia. Uma imagem do impossível logo desfeita pela explicação racional de que se tratava de uma praga que atingiu os cajueiros, espalhando sementes ao vento. Esse momento revela como a reconstrução do fragmento biográfico abriga dúvidas, acolhe imagens soltas e celebra a incerteza como parte da experiência. A partir desse deslocamento, o filme assume uma

tonalidade mais melancólica, preparando o espectador para o acontecimento traumático (Normande, 2018, 00:08:18).

É no quarto segmento que a morte de Tayra, amiga presente na infância e nos momentos posteriores, se insinua como evento central. Para mostrar o acidente, a diretora evita a representação explícita e opta por uma sequência abstrata, animada com areia colorida e imagens imprecisas, quase fantasmáticas. Sons de derrapagem e ruídos dissonantes compõem a ambiência sonora, acentuando a confusão diante do trauma. A lembrança não se fixa em detalhes concretos, mas se dispersa em fragmentos visuais, como se o próprio filme recusasse a nitidez diante do insuportável (Normande, 2018, 00:09:11).

Em razão do acontecimento fatídico, no filme, Normande (2018, 00:09:18) conta ter dobrado cerca de quatrocentos origamis, inspirada na tradição japonesa de confeccionar mil tsurus (aves de papel que simbolizam vida longa e cura como forma de desejar saúde). No filme, o ritual é interrompido, sugerindo que não houve melhoras e que Tayra não sobreviveu ao acidente. A incompletude dessa explicação reforça a dimensão trágica da despedida, e a boneca que representa a amiga, coberta pelos pássaros de papel como num enterro, materializa a dissonância entre esperança e finitude.

A partir desse ponto, a paisagem do filme se transforma em espelho do estado emocional da narradora e diretora. A praia, que outrora evocava a infância luminosa, converte-se em cenário esvaziado de corpos e presenças animadas. É nesse vazio que a dimensão melancólica toma forma. Normande (2018, 00:10:45) recorda os dias chuvosos, quando a água escorria pelas janelas e deixava “estrias”, marcas visíveis do sofrimento e da melancolia. O sepultamento, envolto em uma tempestade animada, articula sons e imagens para traduzir o peso emocional da despedida. O abraço final, repetido em diferentes cenas, parece devolver ao filme um acontecimento que nunca se conclui.

Pontos de partida: a memória, a areia e o luto

Normande (2018, 00:00:53) comenta, logo no início da trama, que este é um filme sobre memórias antigas: “Nasci na praia, tenho memórias muito antigas de lá. Memórias criadas por meio de fotos e das histórias que meu pai contava”. A narrativa parte daí e já lança o espectador em uma convivência entre lembranças vividas e relatos alheios, evidenciando que os vestígios afetivos desse lugar litorâneo, assim como no próprio filme, derivam da

justaposição entre o que foi experienciado e o que foi contado. *Guaxuma* é, portanto, um filme sobre memórias, atravessado pela nostalgia do passado e pelo acometimento do luto. A presença do mar, do vento, da areia e das texturas visuais entrelaça-se ao repertório íntimo da relação com a amiga, numa composição que se recusa a fixar a dor em representações cristalizadas.

A proposição do projeto se ancorou no evento intransponível e trágico da morte de Tayra, amiga de Nara, ocorrido em 2010. Os primeiros esboços do roteiro surgem como tentativa de dar forma aos sentimentos da diretora diante desse acontecimento. Após a perda, "houve uma vontade muito forte de trazer um relato mais pessoal [para o filme]", conta Normande (2022 apud Bellote, 2023, p. 192). A partir desse disparador, a imagem da praia como espaço da infância recompõe-se em fragmentos neste compósito fílmico. Ao reescrever a trama, "vieram memórias boas e o sentimento de distância. O filme é essa mistura de melancolia, com o acidente, mas também com a leveza que eu trago principalmente no seu início" (Normande, 2022 apud Bellote, 2023, p. 192).

Esse processo encontra ressonância no que Caixeta (2021, 2024) chama de parabolização do luto, ao refletir sobre o potencial do filme-ensaio como instrumento de representação e elaboração da perda, para além da mera representação do evento trágico em si. Isso ocorre justamente pela "ancoragem subjetiva do realizador, que faz de si mesmo palco para uma experiência reflexiva", ao pensar a perda enquanto se permite afetar por ela (Caixeta, 2021, p. 131). Filmes com essa temática assumem, assim, uma dimensão confessional, atravessada por "um luto fílmico que se faz enquanto se pensa", em que o compósito cinematográfico se torna inseparável da experiência afetiva e reflexiva do realizador. Em texto posterior, Caixeta afirma que os filmes que "tematizam a morte ou a vida dos que partiram" pensam sobre a partida e "materializam não o produto desse pensamento, mas o seu processo em si". Por vias estético-formais, esse pensamento revela o luto como processo que "divaga entre fatos e emoções, tenta reconstituir a imagem turva do momento da partida e de quem se foi, questiona a si mesmo e aos acontecimentos externos" (Caixeta, 2024, p. 69).

Para Normande (2021), "a história em si já tem bastante emoção, por envolver uma amiga minha, uma perda. Tudo isso, com uma relação também de memória com a praia, já carrega uma emoção". A intensidade afetiva do acontecimento já se impõe como ponto de

partida. A forma animada, nesse contexto, evita sobrecarregar o trágico e permite que a lembrança se elabore por sensações, texturas e deslocamentos. Como diz a diretora:

> A melhor forma de fazer isso era através dos bonecos, através dessa poesia, dessas metáforas, dessas coisas do mar, da areia, do vento e aí escolhi a areia como forma de representar, pela praia, pela coisa do tempo, além das técnicas que também que me ajudaram a criar certas emoções (Normande, 2021).

A cena final do abraço, derivada de um sonho, depois reproduzida em diferentes técnicas de animação, é descrita por Normande como uma tentativa de repetir fisicamente o gesto de despedida que não pôde ser vivido (Normande, 2022 *apud* Bellote, 2023, p. 197). Esse retorno onírico à praia se constrói como reconciliação com a ausência e afirmação da rememoração como matéria estética.

Por essa via, o recurso à animação talvez atenue o impacto dramático da morte, criando um regime de imagens capaz de dar corpo ao que escapa à verbalização direta da dor da perda. O que se elabora é uma cartografia do íntimo composta, em sua grande maioria, por grãos de areia, disparador da memória e fio condutor de sua criação estética e narrativa. “A partir dessa materialidade fui escolhendo as técnicas. Fiquei com as mais específicas, animação clássica em areia e stop motion com bonecos”, afirma Normande (2022 apud Bellote, 2023, p. 194). A escolha da areia não se restringe a uma questão técnica ou visual, mas condensa uma operação da experiência rememorada como matéria de evocação sensorial. É ela que sustenta a elaboração tátil da paisagem afetiva da infância e da ausência, concentrando a ambivalência entre presença e ausência.

Maleável e efêmera, a areia simboliza a fluidez e a dissolução da reminiscência. O cartaz do filme, cuja arte gráfica foi feita por Clara Moreira, mostra, por exemplo, mãos infantis segurando areia como se fosse uma ampulheta, sintetizando um tempo que escorre. As cenas parecem manipular matérias precárias da animação, como areia, papel, tinta, pano e tecido, como quem tenta dar forma, com as próprias mãos, ao que é perecível, reorganizando lembranças que se recusam a fixar.

Mas há que se considerar que a instabilidade das lembranças também é reconhecida pela própria narradora no filme, quando Normande (2018, 00:03:55) explicita essa lacuna ao

recordar a cena em que leva uma bacia de água para Tayra, que estava de castigo: “Eu não lembro exatamente disso. Talvez seja uma memória criada”. Essa hesitação não compromete a verdade da experiência, mas legitima a fabulação como operação constitutiva do modo como se acessa a lembrança. Ainda nessa lógica de um passado sensível e impreciso, a diretora observa: “tem memórias ali que são muito claras para mim, outras relatadas pela mãe da Tayra. Cada uma delas eu queria que viesse de uma forma diferente” (Normande, 2022 apud Bellote, 2023, p. 194).

Essa operação de reconstituir aquilo que não se sabe ao certo se pertence ao real, ao acontecimento ou ao sonho parece fazer surgir imagens que oscilam entre lembrança e invenção. Com isso, *Guaxuma* inscreve-se no campo da animação ensaística ao lidar com uma condição mnemônica lacunar, isto é, com imagens mentais que faltam[4], derivadas de formas imprecisas da memória, que não se oferecem como lembrança estável nem contam com uma materialidade prévia, como fotografia, trecho de filme ou outro registro visual (Rasia, 2024).

A composição plástica das imagens animadas permite reinventar acontecimentos sem correspondência fotográfica ou fílmica, fazendo da matéria manipulada um meio de inscrição de experiências. Os fragmentos visuais, mais evocativos que comprobatórios, constroem uma superfície de contato entre o vivido e o imaginado. As técnicas mistas mobilizadas por Normande materializam ausências e permitem que textura e fisicalidade substituam a precisão indicial, conformando uma paisagem afetiva que, embora ancorada em lugares concretos, só se mantém acessível por meio de imagens recriadas.

Sob essa perspectiva, a heterogeneidade das fontes (lembranças próprias, relatos alheios, sonhos) sustenta o uso deliberado de técnicas múltiplas de animação. “São diferentes memórias. Eu falo de memórias, eu falo de sonhos, eu falo de sensações [...] e sempre de diferentes formas”, explica Normande (2022 *apud* Bellote, 2023). A multiplicidade de estilos, portanto, não busca reproduzir o mundo externo, mas fabular o íntimo por meio de texturas das materialidades animadas.

[4] Essa perspectiva dialoga com a discussão desenvolvida em “Das imagens que faltam à fabulação das memórias animadas em dois filmes ensaios”, artigo que analisa *Valsa com Bashir* (2008), de Ari Folman, e *A imagem que falta* (2013), de Rithy Panh, para pensar a animação documental e ensaística como forma de dar a ver imagens ausentes, lacunares ou inacessíveis ao registro direto.

A forma visual animada, ao evitar o realismo fotográfico, não distancia o espectador da experiência vivida. Ao contrário, intensifica sua carga afetiva. Bonecas de olhos grandes, rostos sem boca, silhuetas arredondadas e areia que se desmancha entre os dedos figuram a infância como presenças vibráteis, sempre em risco de desaparecimento. As amigas não são figuradas segundo uma apreensão fotográfica do real, como eram, mas como metáforas visuais em desdobramento. A cena final do abraço, em que as silhuetas se tocam sem nitidez, condensa essa elaboração da multiplicidade de possibilidades para pensar este acontecimento.

A reminiscência em *Guaxuma* não se apresenta como dado fixo a ser recuperado. O passado é evocado como areia instável, porosa, movente. É uma imagem que se dá a ver em cacos, fragmentos, manchas, granulações. Cada plano parece feito de matéria que escapa. O litoral não é encenado com rigor documental, mas com a coerência sensível da própria lembrança: instável, fragmentária, fugidia. A areia talvez não sustente o peso de um rosto, mas retém as marcas deixadas por aquilo que já se foi.

Por essa via, o filme reinscreve o íntimo como experiência sensível que se oferece ao espectador, não um filme como confissão ou relato, mas como estado de presença fabular. A diversidade formal se articula como composição integrada, atravessada pela voz que guia o espectador no entrelaçamento de camadas temporais e sensoriais. Daí pensar que o luto não é tematizado por exagero dramático, mas animado como experiência sensível e plástica. Essas lembranças não são reconstituídas como verdades passadas, mas revividas como afetos em trânsito. A areia, com sua instabilidade e efemeridade, simboliza essa tentativa de reinscrever experiências que permanecem esfaceladas, incompletas, em ruínas.

A voz como lastro do real nas imagens animadas

Normande constitui sua inscrição em *Guaxuma* não pela presença do próprio corpo capturado pelo registro fotográfico, mas pela projeção vocal que atravessa e costura o filme. A voz em *over*, suave e contemplativa, carrega uma materialidade que organiza a narrativa e insere o espectador em um território de experiências táteis: o corpo em movimento sobre a areia, a brincadeira ao ar livre, o sol constante. Essa vocalidade atua como centro gravitacional de uma paisagem emocional, na qual a amizade entre Nara e Tayra ocupa um lugar determinante. As imagens evocadas pela voz fundem-se à constituição da identidade da

diretora, incluindo como sua subjetividade se inscreve a partir de descobertas sobre si, entre elas o afloramento da sexualidade.

Trata-se de um timbre hesitante e denso, sustentado pela coerência sensorial do filme e articulado sob o vínculo entre intimidade e fabulação. A presença da diretora na banda sonora não opera apenas como costura narrativa, mas como instância de subjetivação que independe da visibilidade do corpo. A dissociação entre voz e imagem explicita a natureza descontínua desses fluxos da lembrança, marcados por descompassos, lacunas e incertezas. O uso de técnicas que evidenciam a instabilidade do movimento, como a intermitência dos quadros, contribui para instaurar visualmente a fragmentação da lembrança e recusa a continuidade do cinema clássico. A separação entre voz narradora e corpo animado dos bonecos e figuras se torna um dos recursos-chave de *Guaxuma*. A vocalidade estrutura a obra, conduzindo o espectador por blocos afetivos que se sobrepõem como espirais. Nesse sentido, a banda sonora carrega uma densidade do real que ultrapassa a da imagem fotográfica. O luto se inscreve como imagem, enquanto a perspectiva individual se materializa na areia, na dissolução das figuras e na dificuldade de fixar os rostos. A voz, por sua vez, não busca cronologias, mas campos de ressonância, desdobrando o real enquanto a fabulação molda os corpos animados.

De um lado, o fotográfico, com seu apelo à captura do instante. De outro, o animado, aberto à abstração e ao tempo dilatado. Essa convivência não produz um conflito formal, mas uma confluência que escava o íntimo. Quando Normande finca fotografias na areia, afirma desejar “deixar as memórias ali” (Normande, 2022 apud Bellote, 2023, p. 198). A ideia não é arquivar, mas resistir ao esquecimento, tentando fixar o efêmero num lugar onde tudo se desfaz. O filme desloca, assim, o eixo da narrativa para a superfície da forma e para os materiais de arquivo.

Nos materiais de arquivo, resta um resíduo do real fotográfico. Essa fratura na lógica do cinema convencional se amplia no contraste entre registros domésticos e texturas animadas, quando Normande (2021) decide inserir imagens caseiras de baixa qualidade: “eu trago uma memória que filmei mesmo com a câmera, que é com a qualidade baixa, mas que é uma memória que eu queria inserir ali e trazer essa emoção do tipo do documental”. A aspereza deste real gravado colide com a delicadeza animada, instaurando uma tensão entre o impalpável e o documental. A diretora resume esse embate ao afirmar, no filme, que era

como se sua vida fosse Guaxuma no inverno. O que se vê é um mar revolto, em uma imagem atravessada por incidências azuladas e tons frios, compondo uma paisagem melancólica.

Do documentário animado à animação ensaística

Guaxuma é um filme de ficção, um documentário ou apenas uma animação? A pergunta não busca fixar o filme em uma categoria, mas abrir o campo de tensão em que ele se constrói. Embora tradicionalmente associada à fabulação, a animação também se volta para o tratamento do real como operação de linguagem e espaço de reflexividade. Nesse sentido, a inflexão do documentário animado oferece uma abertura significativa para refletir sobre os deslocamentos contemporâneos do filme-ensaio, sobretudo quando a imagem animada passa a lidar com experiências íntimas, memórias e afetos ligados a formas do real.

Não se pretende aqui refazer a história do documentário animado, amplamente debatida por autoras como Serra (2011, 2021) e Honess Roe (2016), nem reiterar as definições do filme-ensaio já consolidadas no campo dos estudos cinematográficos. O foco recai sobre os desdobramentos dessas formas híbridas no território da autorrepresentação, especialmente quando mobilizadas por realizadoras que inscrevem em animações experiências íntimas, memórias e afetos em contato com o real vivido. Há, porém, no filme, uma recusa da figura autocentrada do eu ensimesmado, aspecto importante para pensar o filme-ensaio. Essa recusa se afirma tanto por uma declaração explícita quanto por uma operação formal e afetiva que sustenta o desejo de partilha e a precariedade da presença.

A aproximação entre animação, real e documentário constitui uma zona decisiva para pensar a animação ensaística. *Guaxuma* não precisa ser deslocado simplesmente para o campo do documentário animado, mas esse debate ajuda a compreender como a animação pode operar sobre experiências, memórias e formas de subjetivação que não se resolvem no registro direto.

Segundo Honess Roe (2013, p. 1, *tradução nossa*), animação e documentário parecem "formar uma dupla improvável". No entanto, como enfatiza a autora, a longa história de cruzamentos entre esses dois campos desafia essa oposição aparente, pois "a animação já é usada há muito tempo em contextos não ficcionais, ajudando a ilustrar, explicar e enfatizar ideias". No senso comum, para a teórica, a animação e o documentário parecem modos

distintos de enxergar o mundo, um voltado à interioridade e outro à exterioridade, embora essa divisão reduza uma questão mais complexa.

Enquanto a animação costuma ser associada ao lúdico, à fantasia e à interioridade, o documentário é frequentemente vinculado ao registro, à evidência e à legitimidade discursiva do real. Essa oposição tem sido tensionada por obras que entrelaçam imaginação e memória, fabulação e experiência, deslocando as fronteiras entre o ficcional e o factual. O debate torna-se ainda mais relevante quando o documentário animado passa a deslocar seus próprios limites entre representação e construção. Serra (2011, 2021), por exemplo, compreende o documentário animado como gênero híbrido e paradoxal, que tensiona o factual e o imaginado. Para ela, não se trata de aferir um grau de realismo gráfico, mas de reconhecer a animação como estratégia discursiva para lidar com as contradições do mundo real. Honess Roe (2013), por sua vez, recusa a oposição simplista entre animação e verdade e enfatiza os desafios ontológicos da animação como meio documental.

Essa inflexão interessa ao ensaio porque desloca a discussão da prova documental para formas de reconstrução sensível da memória, do corpo e da subjetividade. Denis (2010, p. 36) destaca o potencial da animação em filmes que se aproximam da autorrepresentação, enquanto Bellote (2023) enfatiza sua plasticidade formal e temática, capaz de trabalhar as matérias da rememoração como substância poética. A animação, nesse contexto, participa das escrituras de si e das criações autobiográficas, não apenas como suporte expressivo, mas como modo de organizar experiências que atravessam lembrança, fabulação e as dobras do real.

É por essa via que o documentário animado pode ser pensado como uma passagem para a animação ensaística. Ao tensionar o real documental por meio de formas animadas, abre-se um campo no qual memória, trauma, corpo e subjetividade podem ser elaborados para além da comprovação indicial. *Guaxuma,* portanto, participa dessa inflexão ao convocar o real vivido e reinscrevê-lo em imagens plásticas, táteis e fragmentárias. Por isso, interessa menos classificá-lo como documentário animado do que pensá-lo a partir da tradição do filme-ensaio.

Arqueologias do ensaio: da literatura à filosofia, passando pelo cinema e pela animação

A tradição ensaística, herdeira das crônicas, dos relatos de viagem e dos solilóquios, quase sempre retorna a Montaigne e a uma forma de pensamento carregada de hesitação. No século XX, Theodor Adorno identifica no ensaio uma forma herética, fragmentária e reflexiva, que recusa a dedução lógica, a linearidade argumentativa e a sistematização. Em "*O ensaio como forma*", Adorno reconhece sua força na capacidade de lidar com as indeterminações do pensamento. O ensaio é a escrita da escuta, do desvio, do pensamento em trânsito e, ainda que adote a primeira pessoa, não se reduz ao biográfico, mas ativa uma voz que deriva, hesita e se constrói em processo. Nas palavras do teórico, "o ensaio denuncia silenciosamente a ilusão de que o pensamento possa escapar do âmbito da *thesis*, a cultura, para o âmbito da *physis*, a natureza" (Adorno, 2003, p. 23).

Uma das marcas mais indeléveis do ensaio está na maneira como ele se alimenta de heranças, atravessa tradições e convoca outras linguagens para reorganizar seus sentidos. Corrigan (2015) observa o intervalo entre Montaigne e Marker como zona de transição entre textualidade e imagem, entre filosofia e cinema, tratando de operar entre margens e atravessar domínios como a ficção, o documentário e o experimental. Weinrichter (2015, p. 50) nomeia o ensaio cinematográfico como algo "recente", "atrativo" e "problemático", especialmente pela dificuldade de situá-lo com precisão nos mapas convencionais da história do cinema. Para Teixeira (2022, p. 140), os processos de criação de filmes-ensaio "se intensificaram na cultura audiovisual contemporânea", sobretudo pela inscrição da subjetividade do ensaísta como modo de singularização do ato de pensamento.

Nesse percurso, Hans Richter, um animador, ocupa lugar precursor por ser um dos primeiros a abordar teoricamente o ensaísmo cinematográfico. Vinculado ao expressionismo, ao dadaísmo e ao construtivismo, Richter transitou entre pintura, poesia e filme. Em 1940, seu texto "O ensaio fílmico como uma nova forma do filme documentário" propôs uma das primeiras definições sistemáticas do filme-ensaio, a partir de uma leitura retrospectiva de seu curta *Inflation* (1928). Diante da abstração e da complexidade das dinâmicas da Bolsa de Valores, tema do filme, Richter propõe uma operação estética que ultrapassa a visualidade empírica. Embora abrigado sob a rubrica de uma nova forma de documentário, *Inflation* tensiona seus limites ao articular questões complexas e da ordem do pensamento. "Dado que en el ensayo fílmico no se está sujeto a la reproducción de las apariencias externas o a una

serie cronológica sino que al contrario se ha de integrar material visual de variadas procedencias, se puede saltar libremente en el espacio y el tiempo", afirma Richter (2007, p. 188). E complementa:

> por ejemplo, de la reproducción objetiva a la alegoría fantástica, de ésta a una escena interpretada; se pueden representar cosas tanto muertas como vivas, tanto artificiales como naturales. Se puede utilizar todo, lo que hay y lo que se invente, si sirve como argumento para hacer visible el pensamiento de base (Richter, 2007, p. 188).

Para Hans Richter, a montagem ensaística opera com materiais visuais heterogêneos, rompendo com a obrigatoriedade da veracidade e da objetividade. Essa liberdade formal não é arbitrária, mas constitui uma via para expressar aquilo que escapa à apreensão direta. A animação e os efeitos do cinema, nesse sentido, inscrevem-se com precisão nessa concepção inaugural do ensaio como manipulação sensível das formas do pensamento, tornando visíveis imagens que emergem das abstrações, da dificuldade de representação do sentimento e das intuições e dos campos invisíveis da reflexão.

O impulso dos cinemas do pós-guerra amplifica essa concepção. Alexandre Astruc, em 1948, formula a célebre metáfora da *caméra-stylo*, reconhecendo no cinema um meio de expressão tão potente quanto a linguagem escrita ou a pintura. Dez anos depois, André Bazin identifica explicitamente o filme-ensaio em *Lettre de Sibérie* (1958), de Chris Marker. O ponto central de seu texto é a ideia de uma montagem horizontal, que desloca a lógica tradicional da montagem [5].

Jean-Luc Godard talvez seja quem mais radicalmente tenha encarnado o ensaísmo como forma especulativa em sua apreensão arqueológica das imagens sonoras e visuais, ao afirmar o potencial dos filmes como "uma forma que pensa".[6] Com isso, Godard sugere que os filmes podem pensar por meio de gestos e processos estéticos que encenam, e não simplesmente evocam, funções intelectivas ou ideias prontas. O próprio filme faz o

5 A imagem já não vale principalmente por sua relação com a imagem anterior ou posterior, mas pela relação lateral que estabelece com aquilo que é dito pela voz, pelo comentário e pelo texto. Bazin formula essa operação como uma montagem que vai "do ouvido ao olho", na qual a inteligência verbal orienta a leitura da imagem.

6 A expressão aparece nos títulos e na narração em voice-over de *Histoire(s) du cinéma*, particularmente no episódio 3A, *La Monnaie de l'absolu* [A moeda do absoluto], em que Godard emprega a formulação "une forme qui pense".

pensamento acontecer por meio da montagem, da repetição, da colisão entre imagem e som, da citação, dos arquivos e dos cortes. Em seus filmes, não se trata de impor um pensamento à imagem, mas de pensar com ela.

Assim, o percurso que vai do documentário animado à genealogia do ensaio permite reposicionar *Guaxuma* em uma zona de contato entre real, memória, fabulação e pensamento formal. Avaliar a animação apenas por seu índice mimético é insuficiente. Mais pertinente é pensá-la em seus deslocamentos diante da representação do real. Quando atravessada por procedimentos documentais e ensaísticos, a animação ganha força para figurar trauma, memória e afetos, tornando-se linguagem privilegiada para elaborar a dimensão íntima sem abandonar sua relação com o mundo vivido.

Guaxuma e a constelação do ensaio animado por mulheres

A reflexão sobre o potencial do ensaio animado torna-se ainda mais fecunda quando inserida em uma constelação de obras realizadas por mulheres, nas quais a direção não se apresenta como lugar dado, mas como construção histórica e relacional, atravessada por disputas políticas. Essas obras, mesmo quando realizadas em *live-action*, operam no ponto de inflexão entre subjetividade e objetividade, mobilizando inquietações pessoais como forças de reflexividade fílmica abertas às lutas coletivas. Tal deslocamento responde a um processo mais amplo, no qual o cinema absorve e reconfigura embates históricos que atravessam a cultura, os corpos e a política da representação.

Desde os anos 1960 e ao longo da década de 1970, o cinema passa a absorver os embates produzidos pelos movimentos estudantis e pelas revoltas culturais em diferentes partes do mundo, bem como pelos estudos culturais, pelos movimentos feministas, pelas releituras da crítica marxista e pelas disputas em torno das identidades. Nesse contexto, ganham força contranarrativas aos projetos hegemônicos do capitalismo tardio e às formas normativas de representação dos corpos e das subjetividades.

A identidade deixa de ser concebida como algo fixo e passa a ser entendida como processo em movimento, forjado por protestos, lutas sociais e reconfigurações políticas dos corpos. Na virada dos anos 1980 para os 1990, diante da crise dos projetos utópicos e da emergência de discursos decoloniais, multiculturais e *queer*, o filme-ensaio consolida-se como espaço privilegiado para obras que explicitam a inscrição histórica e política das

subjetividades. A reflexividade passa a incorporar o debate sobre as formas e condições de visibilidade.

Sem cravar uma periodização rígida, é possível dizer que o filme-ensaio consolida sua presença crítica entre o final dos anos 1960 e, com mais força, as décadas de 1980 e 1990. Nesse contexto, surge uma produção ensaística realizada por mulheres, em *live-action*, ainda em menor número se comparada às produções dirigidas por homens. Vale inventariar filmes de Agnès Varda[7], Chantal Akerman, Marguerite Duras, Trinh T. Minh-ha, Naomi Kawase e, no Brasil, Helena Solberg, cujas obras, muitas delas iniciadas em décadas anteriores, tensionaram fronteiras disciplinares e expandiram os modos de ver, dizer e existir na imagem.

No campo específico da animação, merecem destaque os filmes feministas do National Film Board do Canadá. Como observa Saint-Pierre (2024), a produção de mulheres no NFB constitui um corpus feminista fundamental para compreender como a animação canadense passou a articular corpo, subjetividade, desejo e violência de gênero. Também merecem destaque os filmes animados de Monique Renault, discutidos por Serradourada (2017), por abrirem caminho para a inscrição de experiências íntimas de mulheres no cinema de animação. Obras como *Hands Off* (1985), que trata diretamente da violência contra a mulher ao utilizar a repetição visual como recurso de denúncia, e *Pas à Deux* (1981), que investiga relações de poder em dinâmicas conjugais por meio dos passos de dança, reconfiguram modos de estar e falar de si no mundo. Reconhecida por seu caráter experimental e pela alta carga política de seus desenhos, Renault figura como uma das precursoras da animação feminista ao utilizar a linguagem animada como espaço de enunciação de subjetividades silenciadas, sobretudo em torno do corpo, do desejo e da violência de gênero.

Nara Normande pertence a uma geração mais recente, situada já no século XXI. A diretora comenta a dificuldade de se reconhecer como mulher e diretora. Sua fala evidencia como a desigualdade de gênero se estrutura de forma silenciosa no campo audiovisual contemporâneo, quando afirma: “Na real, não tinham muitas mulheres fazendo na época e não tinha essa consciência que eu era uma mulher e diretora [...] a gente demorou a ter essa consciência das diferenças e das dificuldades” (Normande, 2021).

[7] Nesse percurso, é fundamental reconhecer o trabalho pioneiro de Agnès Varda, ainda no final dos anos 1950, frequentemente citada ao lado de nomes como Godard, Marker e Farocki, em uma constelação majoritariamente masculina que historicamente dominou o reconhecimento do ensaísmo cinematográfico.

Ao refletir sobre as matérias de referência que compõem *Guaxuma*, a diretora menciona a influência da leitura da autobiografia de Liv Ullmann, dos filmes de Agnès Varda e do curta *This Could Be Me* (1996), de Michaela Pavlátová, obras que ajudaram a definir os contornos sensíveis e formais de sua criação como processo audiovisual (Normande, 2022 *apud* Bellote, 2023, p. 193). A consciência sobre a invisibilidade das mulheres no cinema, somada ao diálogo com essas referências marcadas pela autorrepresentação, ressoa com as críticas de Rachel Soihet (1997) à constituição de uma historiografia assentada em um sujeito universal, masculino e burguês. *Guaxuma*, nesse sentido, opera como resistência ao propor modos de desdobramento da inscrição pessoal na imagem animada, desafiando o cânone androcêntrico e afirmando outras formas de narrar. Se conecta a outras obras permeadas pela autorrepresentação, em uma constelação ainda a ser inventariada, que tensiona as fronteiras entre lembrança, subjetivação e forma animada.

Em *O Projeto do Meu Pai* (2016), Rosaria Moreira elabora um traço incisivo e autorreflexivo ao construir uma alegoria do abandono paterno, associando a figura do pai a um "projeto inacabado", tanto no sentido literal quanto simbólico. No gesto do desenho, o curta revela sua potência. Em vez de buscar uma narração confessional ou ressentida, a diretora aposta no tom irônico para falar da ausência paterna, por meio de um desenho infantilizado que constitui a esfera pessoal da impressão desse outro em fricção. A narrativa autobiográfica se desenvolve pela plasticidade do traço, pela oscilação entre figuras e borrões, pelo inacabamento como estilo e como modo de enunciação.

Filmes como *Carne* (2019), de Camila Kater, abordam a experiência do corpo feminino a partir de relatos de mulheres de diferentes idades e seus estados de sensação. A narrativa é segmentada em cinco capítulos, "Rara", "Crua", "Malpassada", "Ao ponto" e "Bem passada", cada um articulado a uma técnica de animação específica, que opera como tradução visual da fase de vida e do relato apresentado. Pintura sobre vidro, *stop motion*, *cut-out*, *claymation* e outras variações são mobilizadas como extensão sensorial da voz que narra. A materialidade das imagens acompanha as transformações corporais, fazendo da textura da argila, da fluidez da tinta, da opacidade do recorte e da plasticidade das figuras animadas operadores visuais da passagem do tempo, das mudanças fisiológicas e das marcas deixadas por violências na esfera das experiências íntimas.

Há ainda exemplos no cinema internacional, como *Asparagus* (1979), de Suzan Pitt, animação experimental que realiza um mergulho alegórico na interioridade feminina, estruturando-se em torno de uma figura mascarada que atravessa espaços oníricos e labirínticos. A máscara que cobre o rosto da protagonista oculta sua identidade e desloca o olhar do espectador para o corpo e para os fluxos simbólicos que o cercam. Ao interagir com objetos fálicos, plantas, cortinas, vitrines, brinquedos e espaços domésticos, a figura mascarada aciona um erotismo não domesticado por normas narrativas convencionais. Ao evitar a identificação facial imediata, Pitt desestabiliza a lógica dominante da representação feminina, frequentemente ancorada no rosto como superfície de reconhecimento e docilidade.

Persépolis (2007), de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, curto-circuita a noção de documentário animado ao mobilizar o traço autobiográfico da cartunista e narrar, em primeira pessoa, a experiência de ser mulher em exílio sob o regime iraniano. Baseado na *graphic novel* homônima de Satrapi, o filme articula cerceamento da expressão, violência política e crítica social por meio de uma estrutura visual que desafia protocolos convencionais do documentário. Com traços em preto e branco e composição bidimensional ligada à estética dos quadrinhos, *Persépolis* revisita as vivências da infância e juventude de Marjane, tensionando o lugar da mulher no Irã e na diáspora, bem como a possibilidade de representar o trauma.

Esse breve inventário de obras que dialogam com *Guaxuma* apresenta um recorte de filmes animados que exploram a animação como espaço de autorrepresentação e fabulação de questões recorrentes em obras realizadas por mulheres, em ampla aproximação com o ensaio. Mais do que partilhar afinidades temáticas, essas obras demonstram que a linguagem animada é capaz de articular processos de escritura do passado e resistência, abrindo fissuras no imaginário hegemônico para afirmar experiências plurais das mulheres.

Conclusão: ensaio animado como prática de subjetivação que não se fecha em si

Talvez o desafio do filme-ensaio hoje seja resistir aos tempos de saturação do eu, em que a exposição do íntimo se transforma em ativo capital das redes sociais. A proliferação de imagens de si, frequentemente organizadas pela lógica do desempenho, da influência e da monetização do afeto, engendra uma forma de presença esvaziada de opacidade e marcada

pela compulsão à visibilidade. Essa performance caricata do sujeito hipervisível produz um campo de comunicação em que a intimidade se torna mercadoria, e a autoridade do discurso é reconfigurada por uma estética da confissão, feita mais de hesitação do que de afirmação, mais de reflexões do que de verdades estabelecidas.

Nara Normande parece operar em outra chave, no campo das imagens do cinema e do filme-ensaio. Afirma que o desafio do filme era fazer com que suas memórias pessoais pudessem ser reconhecidas por outras pessoas, que "poderiam ser a memória de qualquer um ali" (Normande, 2022 apud Bellote, 2023, p. 197), indicando que a autobiografia não parte apenas do desejo de afirmar um eu, mas de compartilhar o que, na experiência individual, ressoa como comum.

O trabalho de dar ânima à imagem — ou melhor, de tornar visível a memória — exige, nesse caso, um deslocamento da experiência privada em direção a uma forma de composição compartilhada. Há, no filme, um cuidado formal em evitar que a imagem da infância ou da perda da amiga seja monumentalizada como experiência exclusiva. Em vez disso, o filme escava a instabilidade das lembranças e organiza suas imagens em torno de uma superfície em que outras subjetividades possam se reconhecer.

Guaxuma não oferece respostas, não organiza lições morais, tampouco busca conduzir o espectador a uma catarse, ainda que a emoção seja um dos eixos da experiência. O filme se constrói como espaço de inscrição da memória e da fabulação e é nesse movimento que se delineia uma forma particular de Nara se posicionar no mundo e de ocupar, com autonomia, o campo da animação. Trata-se de uma fabulação ensaística que tensiona os materiais de arquivo, deslocando o foco do sujeito para as bordas da linguagem, onde o feminino pode, enfim, se fazer visível em suas fissuras e potências. Como ensaio animado, opera por aproximações, por hesitações de uma memória lacunar e pela montagem de restos e indícios que recusam a totalidade. A experiência da perda, da reconstituição das lembranças, dos afetos de infância e da amizade é evocada por meio de camadas sensoriais que não organizam uma biografia, tampouco o relato de um fato. A voz que narra se lembra, mas também se permite imaginar e se dirigir ao espectador sem a intenção de convencê-lo ou de testemunhar um passado concluso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma. In: ADORNO, Theodor W. Notas de literatura I. Tradução e apresentação de Jorge M. B. de Almeida. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2003. p. 15-45.

ASTRUC, Alexandre. Nascimento de uma nova vanguarda: a caméra-stylo. L'écran français, n. 144, 30 mar. 1948. Tradução de Matheus Cartaxo. Disponível em: https://www.focorevistadecinema.com.br/FOCO4/stylo.htm. Acesso em: 13 jul. 2025.

BAZIN, André. Chris Marker: Carta da Sibéria. Tradução de Felipe Neves. In: Chris Marker: retorno à inmemoria do cineasta. Valencia: Ediciones de La Mirada, 2000. Publicado online em: Estudos Audiovisuais, 21 abr. 2024. Disponível em: https://estudosaudiovisuais.wordpress.com/2024/04/21/chris-marker-1-carta-da-siberia-por-andre-bazin/. Acesso em: 13 jul. 2025.

BELLOTE, Fábio Lucas. A subjetividade da matéria: a poética da imagem animada no processo de materialização de memórias. 2023. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023.

CAIXETA, Ana Paula de Aquino. Depois da partida: compreensões acerca da voz-over ensaística em Elena (Petra Costa, 2012) e Coração de Cachorro (Laurie Anderson, 2015). 2021. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2021. Disponível em: https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1162365. Acesso em: 13 jul. 2025.

CAIXETA, Ana Paula de Aquino. A parabolização do luto, oralidade barroca e inflexões ensaísticas em Di-Glauber. DOC On-line, Covilhã: Universidade da Beira Interior, n. 35, p. 145–160, 2023. DOI: https://doi.org/10.25768/1646-477x.n35.08. Disponível em: https://www.doc.ubi.pt/arquivo_total. Acesso em: 13 jul. 2025.

CORRIGAN, Timothy. O filme-ensaio. Tradução de Luís Carlos Borges. Campinas: Papirus, 2015.

DENIS, Sébastien. O cinema de animação. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

HONESS ROE, Annabelle. Against animated documentary? International Journal of Film and Media Arts, Lisboa, v. 1, n. 1, p. 20–27, 2016.

HONESS ROE, Annabelle. Animated documentary. Basingstoke; New York: Palgrave Macmillan, 2013.

NORMANDE, Nara. Entrevista concedida a Jota Bosco. Cineastas Pernambucanas, 2021. Disponível em: https://webjornalismo.unicap.br/cineastaspernambucanas/project/nara-normande/. Acesso em: 14 out. 2024.

RASIA, Regis Orlando. Das imagens que faltam à fabulação das memórias animadas em dois filmes ensaios. Revista Cientí-fica/FAP, Curitiba, v. 30, n. 1, p. 280–304, 2024. DOI: 10.33871/19805071.2024.30.1.8893. Disponível em: https://periodicos.unespar.edu.br/revistacientifica/article/view/8893. Acesso em: 24 maio. 2026.

RICHTER, Hans. El ensayo fílmico: una nueva forma de la película documental. In: WEINRICHTER, Antonio (Ed.). La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo. Tradução de Susana Antón e Marta Muñoz. Navarra: Festival Internacional de Cine Documental de Navarra, 2007. p. 186–191.

SAINT-PIERRE, Marie-Josée. *Women and film animation: a feminist corpus at the National Film Board of Canada 1939-1989*. Tradução de Raphaëlle Gauvin e Noémie Turmel, com a colaboração de Alexandra Hillinger. 1. ed. Boca Raton; London; New York: CRC Press, 2024.

SERRA, Jennifer Jane. O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação. 2011. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

SERRA, Jennifer Jane. Revisando o documentário animado: um olhar sobre a formação de um gênero híbrido e paradoxal. Doc On-line, Covilhã, n. 30, p. 5–22, set. 2021. Disponível em: https://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/doc/article/view/1021. Acesso em: 4 jul. 2025.

SERRADOURADA, Fernanda Resende. O corpo feminista e animado: as representações dos gêneros nos filmes de animação feministas da década de 1970 de Monique Renault. 2017. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. *Arqueologia do ensaio no cinema e audiovisual brasileiro: formações e transformações*. 1. ed. São Paulo: Hucitec, 2022. 255 p.

TRINDADE, Amanda. Desenhar a si: o filme O projeto do meu pai (2016). 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema de Animação) – Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes, Colegiado dos Cursos de Cinema, Pelotas, 2018.

WEINRICHTER, Antonio. Um conceito fugidio: notas sobre o filme-ensaio. In: TEIXEIRA, Francisco Elinaldo (Org.). O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea. São Paulo: Hucitec, 2015. p. 42–91.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A IMAGEM que falta. Direção: Rithy Panh. Camboja; França, 2013. 1 filme (92 min).

ASPARAGUS. Direção: Suzan Pitt. Estados Unidos, 1979. 1 curta-metragem (20 min).

CARNE. Direção: Camila Kater. Brasil; Espanha, 2019. 1 curta-metragem (12 min).

DIA Estrelado. Direção: Nara Normande. Brasil, 2011. 1 curta-metragem.

GUAXUMA. Direção: Nara Normande. Brasil; França, 2018. 1 curta-metragem (14 min).

HANDS Off. Direção: Monique Renault. Canadá, 1985. 1 curta-metragem.

HISTOIRE(S) du cinéma. Direção: Jean-Luc Godard. França; Suíça, 1988-1998. Série videográfica.

INFLATION. Direção: Hans Richter. Alemanha, 1928. 1 curta-metragem.

LETTRE de Sibérie. Direção: Chris Marker. França, 1958. 1 filme (62 min).

O PROJETO do meu pai. Direção: Rosaria Moreira. Brasil, 2016. 1 curta-metragem.

PAS à Deux. Direção: Monique Renault. Canadá, 1981. 1 curta-metragem.

PERSÉPOLIS. Direção: Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. França; Estados Unidos, 2007. 1 filme (96 min).

SEM Coração. Direção: Nara Normande e Tião. Brasil, 2014. 1 curta-metragem.

THIS Could Be Me. Direção: Michaela Pavlátová. República Tcheca, 1996. 1 curta-metragem.

VALSA com Bashir. Direção: Ari Folman. Israel; França; Alemanha; Estados Unidos; Finlândia; Suíça; Bélgica; Austrália, 2008. 1 filme (90 min).