

disponíveis na Web. Os temas abordados são os mais variados: obesidade (*My Most Important Self-Portrait*, de James Baranys), holocausto (*More evidence of the holocaust Nazi Concentration Camps*, Sylvie Brings e Orlin Yadin), entrevistas (*Lord of the rings – George Lucas*, de Frankie Frain and Corey Huntington) entre outros. Estes filmes apontam uma tendência no contexto do documentário: a utilização da animação como suporte para representar fatos reais. O que é chamado por alguns animadores de documentário animado.

O documentário animado pode ser definido como um filme de situações e fatos reais, registrados em suporte eletrônico, que são utilizados como base para posterior intervenção da animação, que muitas vezes é computacional. Quase sempre apresenta a valorização de aspectos subjetivos das situações a partir da representação de personagens e cenários. Esta valorização de aspectos subjetivos determina uma narrativa que concentra em cada elemento de sua estrutura: personagem, ação, ambiente, espaço e tempo, possibilidades de interpretação. Esses elementos trazem consigo uma carga afetiva aplicada ao filme pelo documentarista. Desta forma, a sensibilidade do documentarista busca estimular a nossa, é por isso que, mesmo num curta-metragem, o documentário animado consegue revelar a densidade das personagens e das situações vivenciadas por elas.

Até o momento podemos encontrar dois estilos de documentário animado: um dos mais comuns é aquele que utiliza imagens *live action*⁴ junto com animação. O segundo, o mais radical, utiliza recursos de animação na totalidade do documentário e apresenta uma animação como resultado final. *Bicycle Messenger* (2005) é um bom exemplo do primeiro estilo, pois apresenta imagens *live action*, somente o personagem principal (o mensageiro) é feito em animação (rotoscopia digital)⁵. O segundo estilo pode ser encontrado em documentários como: *Drawn from memory* (1995), uma autobiografia do animador Paul Fierlinger, filho rebelde de um político de carreira tcheco; e em alguns filmes de John Canemaker, especialmente em *The moon and the son* (2004).

John Canemaker é um bom exemplo de animador que trabalha com os dois estilos de documentário animado. Conhecido pela sua abordagem de temas sérios em documentário animado ele recebeu o Oscar de melhor curta documental, em 1988, com *You don't have to die* (1988) – que retrata a experiência de um menino de oito anos que tem câncer. Este filme faz parte do primeiro estilo, pois apresenta entrevistas com o menino e animação para revelar seus sentimentos em relação à doença. Em *Break the silence: kids against child abuse* (1994), dá forma e cor aos sentimentos de crianças vítimas de violência doméstica. Este filme também pertence ao primeiro estilo, pois nele temos as entrevistas com as crianças e os aspectos subjetivos são revelados através da animação. Para Canemaker, que esteve no Papo Animado, na 14^o. edição do Anima Mundi realizada em julho de 2006, a animação é a linguagem ideal para explorar o universo afetivo, e há cada vez mais espaço no mercado para filmes intimistas e autobiográficos.

A utilização da animação como suporte para representar fatos reais não é novidade. Está técnica pode ser encontrada em *American pop* (1981), de Ralph Bakshi; bem como em outros projetos audiovisuais que ficam no limite entre a ficção e o documentário, adotando a animação como suporte. A diferença é que, com os avanços tecnológicos dos softwares e dos sistemas

⁴ Expressão utilizada pelos animadores para se referir a filmes, seriados e afins, com atores reais, em oposição às animações, cujos personagens são em desenho, e não atores de carne e osso.

⁵ Rotoscopia é uma técnica usada na animação, na qual temos como referência a filmagem de um modelo vivo, aproveita-se então cada frame filmado para desenhar o movimento do que se deseja animar. Atualmente o termo rotoscopia é usado de forma generalizada para os processos digitais em que se desenha imagens sobre o filme digital produzindo silhuetas. Esta técnica continua sendo muito usada em situações, onde o recurso do chroma-key não pode ser utilizado de forma satisfatória. Richard Linklater produziu dois longas-metragens usando rotoscopia digital: *Waking Life* (2001) e *A Scanner Darkly* (2006), no primeiro o recurso é utilizado para criar uma atmosfera de sonho, no segundo de alucinação. Para saber mais sobre o documentário animado Bicycle Messengers ver o site www.bicyclemessengersmovie.com/

computacionais, os animadores têm encontrado formas absolutamente novas de apresentar sua “interpretação” dos acontecimentos.

Tais formas criam uma nova estética e abrem todo um campo de debates sobre o produto final resultante da mistura de realidade, tecnologia e criatividade. O melhor, e mais radical, exemplo para mostrarmos esta tendência, bem como as questões estéticas e conceituais que pretendemos explorar neste artigo é um curta-metragem especial, que apresenta uma nova maneira de representar as imagens captadas *in loco*: *Ryan*, de Chris Landreth.

Ryan

Ryan é um documentário animado do segundo estilo, pois apresenta animação em toda extensão do filme, ou seja, a animação é o resultado final. O curta-metragem conta a história do animador Ryan Larkin que, após um imenso sucesso, tendo sido inclusive indicado para o Oscar da Animação com *Walking* (1968), tornou-se alcoólatra e viciado em cocaína. Larkin nasceu em Montreal, em 1943; estudou Belas Artes; e no início dos anos 60 foi contratado pelo National Film Board of Canadá (NFB - que não por coincidência foi o local onde John Grierson e Norman McLaren fizeram experiências fundamentais para a história do audiovisual). Logo Ryan Larkin despertou a admiração de Norman McLaren, que o apoiou na realização de seus primeiros filmes. Seu último trabalho foi *Street musique* (1972). Depois disso, Larkin não conseguiu fazer mais filmes, devido ao álcool e às drogas, e se aposentou em 1978.

Em *Ryan*, a animação parte de uma situação real: a entrevista com o animador Ryan realizada por Chris Landreth. As intervenções gráficas, para enfatizar a atmosfera e os aspectos subjetivos da situação, são definidas por Chris Landreth de *Psicorrealismo*. A animação pode ser considerada um típico perfil jornalístico (não fosse o suporte inovador): temos a entrevista com a personagem-tema, consulta a fontes que conviveram com a personagem (Felicity, ex-mulher de Ryan, e Derek o seu produtor na época), fotos e imagens de arquivo das experiências vividas pela personagem. Foram vinte horas de entrevistas e muita pesquisa de imagens nos arquivos do National Film Board (NFB).

A realização do documentário animado levou três anos. No primeiro ano Chris fez as entrevistas e a modelagem dos personagens e nos anos seguintes fez a animação. Diferentemente da animação tradicional, que começa sempre com o roteiro e o *storyboard*, em *Ryan* primeiro foram realizadas as entrevistas e selecionados os aspectos mais importantes, que foram transformados em roteiro. A partir deste ponto o desenvolvimento do projeto se assemelha ao da animação tradicional: *storyboard*, *animatic*, modelagem de personagens, desenho dos cenários, animação, pós-produção. Diferentemente de alguns documentários *live action* em que há um certo imprevisto e liberdade na duração das seqüências, em animação não pode haver nenhum frame excedente, cada seqüência é definida precisa e conscientemente.

O documentário animado pode ser considerado um dos mais novos híbridos do audiovisual, que em seu formato utiliza recursos do documentário (como a apuração, a pesquisa iconográfica e a entrevista como diálogo⁶); do novo jornalismo⁷ - reconstituição minuciosa, foco narrativo alternado e valorização de aspectos subjetivos. Estes recursos são recorrentes tanto no documentário jornalístico como no autoral. A novidade são os novos recursos da computação gráfica possibilitados pelos softwares desenvolvidos no início dos anos 90⁸.

⁶ Medina, Cremilda de Araújo. *Entrevista: o diálogo possível*. São Paulo: Editora Ática, 1986.

⁷ “A idéia era dar a descrição objetiva completa e um algo mais que os leitores sempre tiveram que buscar nos romances e contos, ou seja, a vida subjetiva ou emocional dos personagens.” — escreveu Tom Wolfe, um dos precursores do Novo Jornalismo. in WOLFE, Tom - *The New Journalism*. Nova York: Harper & Row, 1973.

⁸ Em 1994, Chris Landreth foi “beta-tester” de uma das principais empresas de desenvolvimento de softwares, a Alias/Wavefront. Durante os testes do software Maya, Landreth criou o filme Bingo, que antecedeu Ryan.

O que muda no curta-metragem *Ryan* é a proposta de trabalhar com o *psicorrealismo*, expressão criada por Chris Landreth para explicar as intervenções gráficas que faz nas personagens e cenários, para acentuar as sensações e transmitir a atmosfera da entrevista. Pretendemos mostrar que é a tecnologia e o desejo de experimentação, que permite a Landreth desenvolver o conceito de *psicorrealismo*. Este tratamento, além do suporte inovador - animação 3D, implica na quebra do paradigma do documentário, que reside na autenticidade das imagens associadas sempre à representação fotográfica da realidade captada *in loco*.

É neste paradigma que estão respaldadas as primeiras tentativas históricas de definir o documentário na década de 30, a partir da delimitação do campo documental e do campo ficcional.⁹ (Hardy, 1979) Delimitação esta, necessária naquele momento, para afirmar o documentário como um gênero auto-suficiente. Entendemos que no momento atual este debate, que tem como foco a divisão entre cinema de ficção e documentário, encontra-se temporariamente suspenso – pois vivemos uma realidade que se modifica constantemente em função das inovações tecnológicas, que engendram novas linguagens e apontam para outras perspectivas estéticas – portanto, vamos refletir sobre o documentário animado *Ryan* a partir de outro aspecto: o psicorrealismo.

Animação, estilo e psicorrealismo

A definição de psicorrealismo é do próprio Chris Landreth, não encontramos a palavra em nenhum dicionário de língua portuguesa.

Meu trabalho de animação usou e continua a usar o fotorrealismo, mas o que me interessa mais não está dentro do fotorrealismo no CGI¹⁰, mas em elementos cooptados do fotorrealismo para servir a uma finalidade diferente - expor o realismo do incrível, do complexo, do desordenado, do caótico, qualidades deste mundo que às vezes, e sempre opostas a nós, chamamos de natureza humana. Eu defino isto como o psicorrealismo¹¹

A conceituação de fotorrealismo (photorealism) está associada aos movimentos artísticos da década de 60 (EUA), que trabalhavam a imagem a partir da representação fotográfica. Atualmente, é um dos principais conceitos no campo da manipulação de imagens através de softwares (Photoshop, Illustrator, Maya, 3D Max) e intervenções computacionais. A animação fotorrealista é aquela que busca uma representação realista do modelo, ou seja, tenta se aproximar o máximo da representação fotográfica, através do rendering – que é o processo de produção de pixels de uma imagem com um alto nível de descrição dos seus componentes. Simplificando são os cálculos que o computador faz para gerar a imagem com todos os elementos (textura, luz, cor, etc) aplicados na cena.

O pixel, (palavra que tem sua origem na abreviação do inglês Picture Element), é definida por Nicolas Negroponte como “a menor unidade da imagem eletrônica, seja ela digital ou analógica”¹².

No contexto da animação é uma das tendências estéticas mais fortes, até porque vêm da indústria cinematográfica hollywoodiana e japonesa. É a representação que simula o figurativismo, antes criado com o auxílio da câmara clara (renascimento), hoje de softwares de manipulação de

⁹ No primeiro tópico do artigo que data de 1932-34 intitulado "First Principles of Documentary"⁹ Grierson discute e estabelece para o documentário características que o distinguem do restante da produção fílmica: "Nós acreditamos que a capacidade do cinema de circular, para observar e selecionar a partir da própria vida, pode ser explorada em uma nova forma de arte vital. Os filmes de estúdio, de um modo geral, ignoram esta possibilidade de expandir a tela para o mundo real. eles filmam histórias encenadas num pano de fundo artificial. O Documentário poderia filmar a cena viva e a história viva". in Hardy, Forsyth. (editor) Grierson on documentary, London, Faber&Faber, 1979. P: 145-156.

¹⁰ CGI - Common Gateway Interface - interface entre o cliente e o servidor.

¹¹ Robertson, Bárbara, "Psychorealism - animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking". In: Computer Graphics World, julho de 2004. pág. 7.

¹² Negroponte, Nicholas. A vida digital. São Paulo: Cia das letras, 1995.

imagem e de animação. É a estética que busca o que podemos chamar de naturalismo, característico do cinema norte-americano, que objetiva tornar a simulação o mais natural possível para criar uma relação de ilusão de realidade para o espectador. Nesta linha estão filmes e jogos como *Final Fantasy* (1997 – jogo, 2005 - filme), de Tetsuya Nomura, *Falcão Negro em Perigo* (2002), de Ridley Scott, entre outros.

A outra corrente, também inserida no contexto da indústria do entretenimento é a que celebra o modelo tradicional de animação, apenas agora utilizando os suportes digitais e renovando as temáticas (visando também atingir os adultos). Este modelo de representação antropomorfiza as personagens¹³, mas não busca uma representação naturalista. Como exemplo podemos citar *Toy Story* (1995), de John Lasseter, o primeiro totalmente produzido por computadores numa parceria dos Estúdios Disney e Pixar – utilizou 117 computadores e 47 animadores.

A terceira possibilidade é uma tendência minoritária no mercado da animação, mas que encontra receptividade entre a crítica (festivais e eventos de animação) e os chamados espectadores *cult*. É um cinema de animação que se propõe a desmistificar a própria tecnologia e subverter o seu uso, criando produtos híbridos, explorando outras linguagens, pesquisando as estéticas tradicionais e buscando novas formas de representação. Trata-se de um cinema de animação autoral, normalmente realizado por produtores independentes.

Esta é a corrente a qual associamos o documentário animado *Ryan*, de Chris Landreth. Em *Ryan*, Landreth utiliza as referências do documentário clássico¹⁴ (narrativa em *off*, apresentação de recursos iconográficos – fotos e desenhos - que ajudam a reconstituir a história do entrevistado) e do *Cinema Verité* (participação do documentarista como personagem do documentário) e aproveita os novos recursos dos softwares de animação para desenvolver o conceito de *psicorrealismo*. Este conceito vai buscar nas artes plásticas propostas não figurativas, desta forma Landreth encontra uma linha de fuga na tendência majoritária da animação comercial.

O documentário animado é um exemplo concreto de modo de representação que depende de meios de produção, criados e desenvolvidos em função dos avanços tecnológicos, que viabilizaram o surgimento das novas mídias. Segundo Manovich as novas mídias são atividades artísticas baseadas no computador, objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para a produção, distribuição e exposição. “As novas mídias podem ser compreendidas como o mix de antigas convenções culturais de representação, acesso e manipulação de dados e convenções mais recentes de representação, acesso e manipulação de dados”.¹⁵

Psicorrealismo e uma “elaboração onírica”

¹³ Expressão que significa dar característica humanas a animais ou objeto inanimados. Usado originalmente em contos de fadas e posteriormente em livros infantis. Conhece uma expansão graças a criação do Desenho Animado no final do século XIX e início do século XX e com o advento dos grandes estúdios de animação como o de Walt Disney, Warner Bros e os estúdios dedicados a Televisão como o Estúdio Hanna-Barbera. Apesar de, em geral, estes personagens serem baseados em animais, existem muitos exemplos conhecidos com outros objetos como o Herbie de “Se Meu Fusca Falasse” (The Love Bug, EUA, 1969), que não tinha forma humana, nem falava, mas apresentava diversas emoções e vida própria. As características podem ser desde viverem como seres humanos com ou sem estes, ou terem somente a capacidade de fala entre si e de sentir emoções. Personagens animais que agem como animais realmente agiriam não são considerados antropomórficos.

¹⁴ Estamos utilizando a expressão “clássico” para se referir à Escola Britânica e as características que acabaram por definir o cinema documentário junto aos espectadores. Entendemos que Landreth reforça estas características para deixar claro que apesar de utilizar animação como suporte, está fazendo um documentário.

¹⁵ Manovich, Lev em “Novas Mídias como tecnologia e idéia: dez definições”, in *O chip e o Caleidoscópio*, organizado por Lúcia Leão, São Paulo: Editora Senac, 2005. p.37

Ao optar por utilizar a animação e uma representação não realista na realização do documentário *Ryan*, Chris Landreth rompe com os paradigmas do gênero e o reinventa. A reinvenção fica por conta da “elaboração onírica” conseguida por Landreth graças aos recursos de computação gráfica que a animação lhe permite explorar. A expressão “elaboração onírica” está associada à psicanálise, mas especificamente à fórmula freudiana de Interpretação dos Sonhos¹⁶, mas não pretendemos refletir sobre a estética encontrada em *Ryan* a partir destes pressupostos, nossa referência é um movimento estético influenciado pela psicanálise: o Surrealismo.

O Surrealismo foi um movimento artístico e literário que surgiu primeiramente em Paris nos anos 20 no contexto das vanguardas, que viriam a definir o modernismo. Em torno de suas idéias reuniram-se artistas anteriormente ligados ao Dadaísmo (André Breton, Paul Eluard, Benjamin Péret, Louis Aragon e Max Ernest). Quando o surrealismo se afasta do dadaísmo vai valorizar a exploração das emoções reprimidas no subconsciente através da introspecção dos sonhos, do acaso da escrita automática, que se tornam regras da atividade artística surrealista. (Palácio, 1995: 289)

O surrealismo foi formulado como uma atitude mental, ou seja, como uma forma de conhecimento; e definido pelo seu maior teórico André Breton (1896-1966) no Manifesto Surrealista (1924) como: “Automatismo psíquico em estado puro mediante o qual se propõe exprimir, verbalmente, por escrito ou por qualquer outro meio, o funcionamento do pensamento. Ditado do pensamento, suspenso qualquer controle exercido pela razão, alheio a qualquer preocupação estética ou moral.”¹⁷

Influenciado pelas teorias psicanalíticas de Sigmund Freud (1856-1939), o surrealismo enfatiza o papel do inconsciente na atividade criativa. Seus representantes mais conhecidos são Max Ernest, René Magritte e Salvador Dali no campo das artes plásticas e André Breton na literatura. No cinema, o nome mais conhecido é Luis Bunuel, com seus filmes *Un Chien Andalou* (1929) e *L'Âge D'Or* (1930). É importante acrescentar que durante os anos 40 o Surrealismo também influenciou artistas da Inglaterra e os EUA. Na Inglaterra, Henry Moore, Lucian Freud, Francis Bacon e Paul Nash usaram ou experimentaram técnicas Surrealistas. Francis Bacon é a referência estética de Chris Landreth na composição dos seus personagens. Além disso, Landreth cita explicitamente a obra *The son of man* (1964), de René Magritte, na seqüência final de *Ryan*.

As características deste estilo são uma combinação do representativo, do abstrato, e do psicológico. Segundo os surrealistas, a arte deve se libertar das exigências da lógica e da razão e ir além da consciência cotidiana, expressando o inconsciente e os sonhos. (Argan, 1992) Em *Ryan* percebemos algumas características que podem ser associadas ao estilo surrealista: num primeiro momento esta referência está presente na composição visual das personagens – Ryan tem um buraco na cabeça e Landreth intervenções gráficas coloridas no rosto -, e do cenário – que no início tem como referência o espaço de uma cafeteria com suas cadeiras, mesas e cartazes na parede, ou seja, uma representação figurativa, mas que se torna quase abstrata nos momentos em que o cenário é utilizado para tornar visível a tensão das personagens. Num segundo momento observamos que a animação das personagens é naturalista, pois imita os movimentos humanos. O terceiro momento está relacionado com o conteúdo em si: Landreth acumulou vinte horas de entrevistas para

¹⁶ O processo que produz o conteúdo manifesto do sonho, a partir dos pensamentos oníricos latentes, é descrito como *elaboração onírica*. O processo do sonho se dá em três etapas: o material inconsciente oriundo do id força seu caminho até o ego; torna-se pré-consciente; em consequência da oposição do ego, experimenta as modificações que conhecemos como *deformação onírica*. A aparência incoerente e bizarra é devida à censura onírica, à condensação, ao deslocamento, às considerações de representabilidade (*elaboração onírica*) e à necessidade de que a estrutura externa (conteúdo manifesto) tenha uma aparência de racionalidade (*elaboração secundária*).

O livro *Interpretação dos Sonhos* começou a ser escrito em 1895 e foi publicado em 1899 com a data de 1900.

¹⁷ Montaner, Josep Maria. *As formas do século XX*. Barcelona: Editora Gustavo Gili S.A., 2002. p.44.

realizar 14 minutos de filme e encontrar a essência do que gostaria de mostrar no documentário animado *Ryan*.

Cada entrevista foi realizada separadamente, em local e momento diferentes (Felicity, Derek e Ryan), como podemos constatar no documentário *Alter Ego*, de Lawrence Green (2004)¹⁸. Quando decide colocar todos em torno da mesa da cafeteria em *Ryan*, Landreth faz uma opção mais relacionada ao onírico do que à forma como as coisas se deram. Aqui devemos levar em conta também aspectos relacionados ao processo de animação (quanto mais cenários, mais complexo e caro se torna o processo).

De qualquer forma, independente da questão econômica e prática de realização, há uma escolha conceitual, que vai se conformar ao longo do documentário animado como vamos observar: Landreth inicia a entrevista com Ryan Larkin e, quando citadas, as demais personagens vão surgindo ao redor da mesa, de formas pouco convencionais. Felicity surge, logo após um letreiro com seu nome sobre um fundo preto, ao lado de Ryan que neste momento, encontra-se imobilizado, como se não estivesse ali: ele só é animado quando Felicity se refere a ele. Na seqüência seguinte, após a entrevista de Felicity, Landreth coloca um boneco de papel recortado dela ainda jovem, em tamanho natural, ao lado de Ryan, também jovem num palco. Neste momento, Ryan coloca o boneco de Felicity de lado e passa a brincar com os movimentos do próprio corpo. Entram as imagens da sua animação *Street musique* (Ryan Larkin, 1972) e ele interage com a animação até o momento em que uma película de filme arrebenta e interrompe o que estava acontecendo.

Um holofote de luz se acende. Agora Ryan jovem está só, num palco. A imagem é em preto e branco, seu rosto revela desespero. A câmera se afasta e ele fica em pé sob os holofotes, num canto da tela. Planos curtos e rápidos o mostram de vários ângulos; ele senta-se e temos um close de perfil; ele sussurra a palavra 'merda'. Uma peninha rosa bate em sua testa e assim temos o início do surgimento de vários feixes coloridos que apertam a sua cabeça. Tudo isso se dilui em um fade branco; corte para Chris Landreth, que lhe mostra um desenho de Derek, ex-produtor do animador (o esboço feito pelo próprio Ryan) e pergunta sobre ele. Neste momento Ryan lembra de Derek e o vemos dentro da sua cabeça (afinal ela tem um buraco que expõe o que acontece lá dentro).

É a deixa para Derek entrar em cena: ele desliza do alto, em uma cadeira executiva de rodinhas, fala e gesticula calmamente. Quando Derek descreve o processo criativo de Ryan e a sua decadência, o ambiente fica preto e branco e a sala desaparece, vemos a câmera se afastar e um Ryan jovem ter seu cérebro apertado por feixes coloridos e cair num buraco negro até se tornar um ponto de cor. Ryan interrompe este retorno ao passado com uma pancada de sua mão esquelética sobre a mesa da cafeteria.

O relato de Derek sobre a decadência de Ryan, também afeta Landreth. A câmera em algum momento se volta para ele, que também tem seu rosto enfaixado por fios de neón colorido. Em seguida faz uma fusão da imagem de Landreth com a de Ryan jovem. Fica claro que os medos que afetaram Ryan também fazem parte da vida do animador documentarista. Neste momento temos a participação de Landreth como personagem do documentário, num estilo que lembra Jean Rouch e

¹⁸ "Ryan Larkin e Chris Landreth são egos opostos. Ryan está passando pelo pior pesadelo de todo artista: está perdendo sua habilidade para criar e para se sustentar. Pede esmolas na rua para conseguir sobreviver. No entanto, há uns trinta anos atrás, ele estava entre os mais celebrados animadores do mundo, tendo sido nomeado para o Oscar. Chris, uma estrela em ascensão no mundo da animação, está numa trajetória oposta em sua carreira e começando a vivenciar o tipo de adulação que Ryan tivera décadas antes. Neste estudo pungente de artistas, vício e criatividade, o diretor Laurence Green se dedica a estudar estes cineastas de renome e as razões para seus caminhos divergentes. O que aconteceu à Ryan Larkin? Em seu premiado documentário de animação *Ryan*, Chris conta parte da história. Incorporando este filme na sua integridade, e com trechos de outras obras de ambos, também nomeadas para o Oscar, 'Alter Egos' penetra mais fundo na curiosa história da decadência de Ryan e explora a relação complexa e totalmente fascinante que se desenvolveu entre estes homens". Sinopse do documentário "Alter Egos", dirigido por Lawrence Green, produzido por Copper Heart Entertainment Inc. / National Film Board of Canadá, em 2004. Duração 57 minutos. O documentário foi apresentado na Mostra de Cinema Canadense, que aconteceu em março de 2006, no Rio de Janeiro e em São Paulo.

Edgar Morin, do *Cinéma Vérité* francês¹⁹. Um cinema documentário no qual não se esconde a câmera, parte-se do princípio de que um documentário não é mais do que o encontro entre aqueles que filmam e os que são filmados. (Tella, in Mourão e Labaki, 2005:76)

A decisão de participar do documentário animado como uma personagem foi tomada posteriormente, quando o trabalho já estava iniciado. Segundo Landreth chegou um momento em que percebeu que se não aparecesse o documentário ficaria “desequilibrado, *voyeurista* e desonesto”.²⁰ Mas ele negou qualquer processo terapêutico em sua participação. De acordo com o animador foi uma questão de estrutura narrativa, para o documentário ficar mais equilibrado.

O momento mais intenso da participação de Chris é quando ele confronta Ryan a respeito do álcool, neste momento Chris (ironicamente) tem um halo iluminado de anjo sobre a cabeça e fala pausada e docemente. O animador reage violentamente, se enfurece e começa a gritar, derruba um chumaço do seu cabelo, que é devolvido por Landreth. A fúria de Ryan é revelada pelos espetos vermelhos (literalmente “o sangue lhe sobe à cabeça”) que surgem na sua cabeça e também pelo cartaz vermelho que derrete na parede cinza, a parede parece pulsar, tal é a intensidade da raiva da personagem. A reação violenta de Ryan apaga a luz do halo de Chris Landreth e traz as lembranças de sua mãe Bárbara, também alcoólatra. Ele se desequilibra diante da situação e de sua cabeça brotam muitos fios coloridos, revelando o caos que toma conta do documentarista a partir de suas próprias lembranças.

Na próxima seqüência, a câmera se afasta da mesa. Temos então o rosto de Chris cercado de microfones e com as intervenções gráficas coloridas espremendo seu cérebro. Entra o letreiro com o primeiro nome do animador “Chris” em fundo preto, o mesmo utilizado para destacar as demais personagens do documentário animado. Agora nos voltamos para a vida de Chris Landreth ilustrada como em qualquer documentário com fotos preto e branco de sua mãe, Bárbara, que vão sendo degradadas através de intervenções gráficas, e a narração em *off* de Chris, num texto poético que revela a dor de ver sua mãe definhando por causa do alcoolismo.

Mas este não é o único momento em que o documentarista se expõe no documentário animado. O primeiro momento acontece antes da entrevista, quando Chris está no banheiro da cafeteria do abrigo onde fará a entrevista com Ryan Larkin. Nesta cena, o animador Chris se apresenta e explica os seus propósitos, revela também como será a abordagem do documentário quando se olha no espelho e seu rosto passa a ter várias intervenções gráficas: fios amarelos e um buraco no alto da cabeça, para onde a câmera faz um *zoom* e explodem girassóis, além de várias pequenas mãos coladas em seu pescoço. Ele explica que são as marcas de suas experiências e revela o primeiro trauma, aos dois anos, quando aparece uma foto sua em preto e branco e sua cabeça é amarrada por feixes de fios coloridos, com um brilho de néon, até quase esmagá-la.

No Papo Animado²¹ ele explicou esta cena em que se olha no espelho com uma frase de Anais Nin: “nós não vemos as coisas como elas são, mas como nós somos”. Ainda em relação a esta cena, Chris fez referência ao filme *O retrato de Dorian Gray* e ao pintor responsável pelo retrato de Dorian no filme (Ivan Le Lorraine Albright), que costuma ver além da aparência de seus modelos. Aqui fica muito claro qual é o principal ponto de vista em jogo no documentário animado *Ryan*. Há uma

¹⁹ Cinéma Vérité ou Cinema Verdade surgiu na França quase ao mesmo tempo em que aparecia nos Estados Unidos o Cinema Direto. Os dois gêneros dependem de câmeras leves e equipe enxuta, a diferença entre os dois está na utilização da técnica de entrevistas registrando a presença do cineasta e do aparato fílmico no francês, enquanto que o estilo americano não permite o envolvimento do cineasta na ação e tem como uma de suas características a ausência de narração. Em *Ryan* observamos a presença de Landreth desde o começo, como narrador, entrevistador e personagem. O aparato técnico é representado pelos muitos microfones que cercam Ryan e o próprio Landreth no momento em que a atenção se volta para eles.

²⁰ Afirmação feita durante o Papo Animado, durante o 13º Anima Mundi, Centro Cultural Banco do Brasil – CCBB-RJ, 16.07.2005.

²¹ Conferência apresentada no Anima Mundi 2005.

tentativa de despir o documentário desta realidade aparente e trazer a tona outros aspectos que não são percebidos num primeiro olhar, seja através da representação das personagens ou do próprio cenário.

Os cenários oníricos

Chris Landreth utiliza recursos de pintura existentes no software Maya para conseguir criar este ambiente que associamos ao sonho, ao caos, à desorganização. Desta forma, também nos cenários, o diretor nos revela uma percepção não realista do mundo físico. Mas a pintura não é utilizada somente para definir a estética dos cenários, ela também é objeto de citação. Na seqüência final, em que reconstitui um *boulevard* em Montreal, Landreth coloca um homem com uma maçã no rosto, uma clara referência à obra *The Son of Man* (1964), de René Magritte, junto aos outros passantes para os quais Ryan pede esmolas. Fica claro que as artes plásticas são uma referência constante nas escolhas estéticas de Chris Landreth. Talvez aí esteja a essência da sua rejeição ao foto-realismo, que pode ser observada claramente na seqüência da rua de Montreal.

Para a cena da rua, a modeladora Helen Zotalis Van Emmerik gastou quatro meses recriando detalhadamente uma parte da cidade de Montreal em 3D. Para isso usou milhares de fotografias e depois as distorceu. “A distorção mudou o sentido, a imagem parece mais pintada, mais interpretativa. Nós usamos efeitos da pintura manchada, que foram colocados de forma estratégica no modelo 3D”, diz Landreth²². A pintura utilizada quebrou o modelo realista. Desta forma, Landreth poderia fazer movimentos com uma câmera virtual em torno da paisagem urbana. A rua, as vitrines, os parquímetros todos tiveram este tipo de pintura. No entendimento de Landreth, esta técnica os colocou em um espaço mais interpretativo.

Na cafeteria, Landreth aplicou a mesma técnica, criando um modelo 3D da sala, das mesas e das cadeiras que são réplicas surreais. Mas aqui, ele levou a proposta além: “A cafeteria no começo é mais nítida, depois começa gradualmente a ser degradada. Quando a conversa entre os dois animadores esquenta, a cafeteria torna-se quase irreconhecível. Nós giramos a sala com o SyFlex (plug-in do Maya) e a *derretemos*”.²³ A mesma distorção foi utilizada em Zaz, um dos miseráveis que a câmera revela na panorâmica da cafeteria, derretendo-o com o SyFlex e então derramando seu corpo sobre uma mesa como um bêbado que já passou dos limites. “Algumas personagens secundárias são baseadas em pessoas reais que Ryan conhece no albergue, mas Zaz, o cara derretendo, é toda minha criação”.²⁴

Esta declaração revela que, apesar do conteúdo do documentário animado ter como referência e se ater à realidade captada pela câmera, a atmosfera é totalmente recriada por Chris Landreth. Esta recriação é subjetiva e representa como ele sentiu e percebeu a atmosfera da cafeteria onde esteve com Ryan Larkin e que definiu como o espaço para situar todas as entrevistas do documentário animado. A personagem Zaz, totalmente criada por Landreth, não é considerada uma personagem ficcional, é mais um dos recursos psicorrealistas que contribui para a reconstituição da atmosfera da cafeteria.

Caracterização das personagens

Enquanto fazia as entrevistas, Landreth definia o documentário conceitualmente e modelava as personagens em Maya. Para cada uma foi escolhida uma técnica de desenho diferente: Derek, o produtor sério e sóbrio, é representado com traços feitos a nanquim; e Felicity, a ex-mulher alegre e

²² Robertson, Bárbara, “Psychorealism - animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking”. In: Computer Graphics World, julho de 2004. pág. 7

²³ Idem Robertson. Pág.7

²⁴ Ibidem. Pág.7

iluminada, apresenta finos traços em néon rosa. A escolha de técnicas e traços diferentes de alguma maneira ressaltava as características da personagem e a sua relação com o protagonista, Ryan. É neste momento que Landreth renova o documentário e o próprio documentário animado.

Após a modelagem, Landreth passa a buscar formas gráficas para representar e reforçar a maneira com vê Ryan, indo além da sua aparência física. A primeira opção foi pela retirada de partes do cérebro e da cabeça de Ryan; afinal, parte de seu cérebro havia sido destruída por anos de consumo de cocaína e álcool. O seu aspecto físico também reforça mais o modo como Landreth o percebe, do que seu real aspecto físico. Landreth o representa com uma magreza esquelética, que não tem qualquer semelhança com o Ryan Larkin das fotos utilizadas como referência para a modelagem. Nestas fotos vemos Ryan com uma estrutura corporal normal.



Esquerda para direita: Uma foto de Ryan Larkin. A modelagem de Larkin pela CG. As impressões de Landreth sobre Ryan, Desenhadas durante a entrevista. A caracterização final de Ryan, entalhada e modelada pela CG.²⁵

O processo de criação da personagem Ryan tem início durante as entrevistas. Landreth desenha esboços de Ryan e dele mesmo na situação da entrevista e estes desenhos serão a base para as representações, em 3D, dos dois animadores, que aparecem no filme. “Nossa aparência visual reflete medo, insanidade, compaixão, vergonha e criatividade”, Landreth afirma²⁶. Segundo Landreth uma das referências estéticas utilizadas para chegar ao conceito da personagem Ryan foi o pintor Francis Bacon em sua série de auto-retratos. Novamente, as artes plásticas são referência nas escolhas estéticas de Landreth.

Os modelos para as outras duas personagens caracterizadas no filme – Derek Lamb, amigo e produtor de Ryan; e Felicity Fanjoy, a sua ex-mulher – são baseados em desenhos de Larkin. “O foto-realismo de Landreth e Ryan é interpretado pela minha percepção psicorrealista deles, mas eu queria ver Derek e Felicity como Ryan percebia eles. A melhor maneira de fazer isto era através dos desenhos do próprio Ryan Larkin. Assim, nós pegamos o padrão dos seus esboços e mapeamos os modelos articulados 3D de Derek e de Felicity, dando-lhes a aparência que se vê no filme”²⁷.

Derek é retratado com traços pretos como um desenho a nanquim e aparece como uma imagem animada; ele desliza na frente de Landreth sentado em uma cadeira que parece flutuar. Já Felicity, é feita de finos traços que imitam néon e senta-se à mesa com Landreth e Ryan. Emocionado com as lembranças, Ryan põe sua mão sobre a dela e, subitamente, sua cabeça é

²⁵ Ibidem Foto 10: esboços e CG de Ryan.

²⁶ Robertson, *Ibidem* pág.4

²⁷ *Ibidem* pág. 4.

invadida pela cor rosa dos contornos da personagem de Felicity, revelando o efeito que ela provoca no animador.

É bom lembrar que o fato da cabeça de Ryan ter buracos não revela apenas a sua frágil condição no momento, mas também como ele reage e o efeito que cada situação provoca no animador. Por exemplo, quando Landreth fala de *Walking* (1968) vemos imagens da animação dentro da sua cabeça. O mesmo acontece quando Landreth pergunta sobre Felicity e Derek, normalmente temos a projeção da imagem de como eles eram, é a memória de Ryan, que os buracos da sua cabeça revelam. As cores também invadem o que resta da cabeça de Ryan quando ele se emociona, como acontece quando ele toca a mão de Felicity e diz que eles podiam ter tido filhos, e a cor rosa neon de Felicity invade seu cérebro. Ou seja, Landreth revela o Ryan por trás da sua aparência física e mostra literalmente o que acontece dentro de sua cabeça. São tentativas de desvendar completamente uma personagem.

Algumas conclusões

É visível que Chris Landreth não traz apenas contribuições ao gênero documentário, mas também revela uma relação criativa e criadora com os softwares e os recursos tecnológicos utilizados em animação. Na medida em que faz novos usos dos softwares como relatamos está utilizando a tecnologia de uma forma criativa e buscando novas possibilidades estéticas.

Desta forma, o documentário animado de Chris Landreth renova a linguagem do documentário e abre novas perspectivas para a utilização dos recursos de computação gráfica, já que não busca uma representação realista, mas valorizar o ponto de vista do documentarista e do entrevistado. Neste sentido, Landreth também vai além no campo da animação 3D, que tem revelado uma forte tendência naturalista ao trabalhar com a representação fotorealista. Landreth quer mais, ele quer extrair todas as possibilidades expressivas do software 3D – herança do passado, quando foi *beta-tester* do software Maya, para Alias/Wavefront – e, se possível, atribuir-lhe novas qualidades.

Em resumo, podemos destacar que Landreth quebra o principal paradigma do documentário ao utilizar a animação e os recursos computacionais para representar situações reais no contexto deste gênero cinematográfico. No que concerne à animação, atribui novos usos aos *plug-ins* do software 3D, caracterizando as personagens e representando os espaços físicos de forma não figurativa. O resultado é um documentário animado auto-reflexivo²⁸, biográfico e intimista, no qual todos os elementos são utilizados para conduzir à síntese perfeita: forma e conteúdo amalgamados num todo expressivo e revelador.

Referências Bibliográficas

Argan, Giulio Carlo. *Arte moderna*, São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1992.

Coleman, Patrick, Singh, Karan. "Ryan: rendering your animation nonlinearly projected", Dynamic Graphics Project, Computer Science, University of Toronto, 2004.

Company, Juan Miguel y Palácio, Manuel (cord.). *Europa y Ásia, 1918-1930. Volumen V*, Madrid: Cátedra, 1995.

Hardy, Forsyth. (editor) *Grierson on documentary*, London, Faber&Faber, 1979.

²⁸ O documentário auto-reflexivo busca desnudar o seu processo produtivo, através de estratégias antiilusionistas. Esse tipo de documentário mistura letreiros, entrevistas, *offs*, observações, participação do documentarista, "tornando explícito aquilo que tem sempre estado implícito: documentários sempre foram formas de representação, nunca janelas transparentes para a realidade". in Nichols, Bill. "La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental". Barcelona: Paidós, 1997 (cap.2, p. 60).\

- Medina, Cremilda de Araújo. *Entrevista: o diálogo possível*. São Paulo: Editora Ática, 1986.
- Mourão, Maria Dora e Labaki, Amir (orgs.). *O Cinema do Real*. São Paulo: Cosac e Naify, 2005.
- Negroponte, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Cia das letras, 1995.
- Nichols, Bill. *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Trad. Josetxo Cerdán e Eduardo Iriarte. Barcelona: Paidós, 1997
- Nichols, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- Penafria, Manuela. "O filme documentário em debate: John Grierson e o movimento documentarista britânico". In: BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Universidade da Beira Interior, Departamento de Comunicação e Artes, 2004.
- Nichols, Bill. "O ponto de vista no filme documentário". In: BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Universidade da Beira Interior, Departamento de Comunicação e Artes, 2001.
- Portinari, Denise. "A noção do imaginário e o campo do design". In: Couto, Maria Rita e Oliveira, Alfredo Jefferson (org.). *Formas do design*. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.
- Ramos, Fernão (org). *Teoria contemporânea do cinema. Documentário e narrativa ficcional*. Volume II. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- Robertson, Bárbara. "Psychorealism – animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking". In: Computer Graphics World, July, 2004.
- WOLFE, Tom - *The New Journalism*. Nova York: Harper & Row, 1973

Referência filmográfica

- Green, Lawrence. *Alter Egos*, documentário dirigido por Green e produzido por Copper Heart Entertainment Inc. / National Film Board of Canadá, em 2004. Duração 57 minutos. O documentário foi apresentado na Mostra de Cinema Canadense, que aconteceu em março de 2006, no Rio de Janeiro e em São Paulo.

Filmografia de Chris Landreth

- The listener* (O ouvinte), 1991, Canadá, 2:05
- The end* (O fim), 1995, Canadá, 06:00
- Bingo*, 1998, Canadá, 5:00
- Ryan*, 2004, Canadá, 13:54