



## O documentário animado “Ryan” e o psicorrealismo

Índia Mara Martins<sup>1</sup>

Doutoranda em Design Puc-Rio<sup>2</sup>

**Resumo:** A proposta deste artigo é discutir como o documentário animado *Ryan*, de Chris Landreth, renova a linguagem do documentário e cria novas perspectivas para a utilização dos recursos de computação gráfica na produção audiovisual, já que não busca representar o real, mas valorizar o ponto de vista do documentarista.

**Palavras-chave:** documentário, animação, tecnologia

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado ao GT05 - Tecnologias e Estéticas da Comunicação - do 1º. Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação do Rio de Janeiro, 2006.

<sup>2</sup> Graduada em Jornalismo, mestre em Multimeios (Unicamp), doutoranda em Design (Puc-Rio), Coordenadora da Produtora Modelo, do Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro. Pesquisadora de Novas Mídias. [indiamartins@gmail.com](mailto:indiamartins@gmail.com)



## O documentário animado

O documentário animado pode ser definido como um filme de situações e fatos reais registrados em suporte eletrônico utilizados como base para posterior intervenção gráfica da animação, que muitas vezes é computacional. Quase sempre apresenta a valorização de aspectos subjetivos das situações a partir da representação das personagens e dos cenários. Temos duas possibilidades de documentário animado: um dos mais comuns utiliza imagens *live action* mais a animação, e o segundo, o mais radical, apresenta uma animação como resultado final.

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. Além disso, esses elementos trazem consigo uma carga afetiva aplicada ao filme pelo documentarista. A sensibilidade do documentarista busca estimular a nossa, é por isso que, mesmo num curta-metragem, consegue revelar a densidade das personagens e das situações vivenciadas por elas. Trata-se de um modo de representação que consegue revelar com o discurso verbal (entrevistas, narração em *off*) e os recursos gráficos a intensidade do que está sendo relatado, na maioria dos casos, biografias e autobiografias de animadores.

Esta técnica pode ser encontrada em documentários como: “Drawn from memory”, de 1995 (autobiografia do animador Paul Fierlinger, filho rebelde de um político de carreira tcheco); e nos filmes de John Canemaker, especialmente em “The moon and the son”, de 2004, um diálogo imaginário com seu pai, um explosivo imigrante italiano, com o qual recebeu o Oscar 2006 de melhor animação.

John Canemaker é conhecido pela sua abordagem de temas sérios em documentário animado. “You don’t have to die”, de 1988 – vencedor do Oscar de melhor curta documental, em 1988 – retrata a experiência de um menino de oito anos que tem câncer. “Break the silence: kids against child abuse”, de 1994, dá forma e cor aos sentimentos de crianças vítimas de violência doméstica. Para Canemaker, que esteve no Papo Animado, na 14ª 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.



Estes filmes apontam uma nova tendência no documentário: a utilização da animação como suporte para representar fatos reais, o que é chamado por alguns animadores de documentário animado. Esta proposta não é nova. Já foi utilizada 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 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 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” 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. Logo 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 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 definidos 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.



O documentário animado é considerado o mais novo gênero híbrido do audiovisual, que em seu formato utiliza recursos do documentário, do novo jornalismo<sup>3</sup> - reconstituição minuciosa, foco narrativo alternado – e, principalmente, recursos de computação gráfica só possíveis graças aos avanços tecnológicos. Os recursos são típicos do documentário jornalístico ou autoral, como a apuração, a pesquisa iconográfica e a entrevista como diálogo<sup>4</sup>.

O que muda no curta “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. São estes aspectos que também vão deslocar este filme da reflexão tradicionalmente proposta para documentários. Pretendemos mostrar que são as práticas subjetivas que sustentam todos estes aspectos que envolvem a realização do documentário animado, pois são os pontos de vista que determinam sua estrutura. Este tratamento, além do suporte inovador - animação 3D, implica na quebra do paradigma do documentário tradicional, que reside na autenticidade das imagens associadas sempre à representação da realidade captada *in loco*.

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

---

<sup>3</sup> “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. Disponível no site: <http://www.igutenberg.org/newjorna.html> acessado em 11.10.06

<sup>4</sup> MEDINA, Cremilda de Araújo. *Entrevista: o diálogo possível*. São Paulo: Editora Ática, 1986.



### **“Ryan” e o documentário tradicional**

Para situar “Ryan” no contexto do documentário, estabelecemos um diálogo com o artigo *O ponto de vista no filme documentário* (2001), de Manuela Penafria, do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior, Covilhã-Portugal. Penafria é uma pesquisadora que pensa o documentário dentro do seu conceito tradicional, mas admite e vislumbra mudanças nesta estrutura em função das transformações ocorridas na sociedade e na produção audiovisual. Pensar o documentário a partir do *ponto de vista* é uma estratégia que valoriza a percepção que o documentarista tem do mundo e dos acontecimentos; que valoriza, portanto, a sua maneira de interpretar e a forma como apresenta esta interpretação.

Segundo Manuela Penafria, o documentário ocupa uma posição ambígua e polêmica na história, teoria e crítica do cinema. Por um lado, recorre a procedimentos próprios do cinema (escolha de planos, preocupações estéticas de enquadramento, iluminação, montagem, separação das fases de pré-produção, produção, pós-produção etc.). Por outro lado, enquanto espectadores, nós exigimos que um documentário, por manter uma relação de grande proximidade com a realidade, respeite um determinado conjunto de convenções: não-direção de atores (depoimento espontâneo), uso de cenários naturais, imagens de arquivo, câmera ao ombro, ausência de roteiro preestabelecido etc. Estes aspectos utilizam a convenção da linguagem do documentário tradicional. Desses elementos o que mais representa a dimensão do real do documentário é o depoimento espontâneo.

Podemos dizer que Chris Landreth segue a maioria destes preceitos e só se diferencia porque não utiliza as imagens obtidas por meio de uma câmera, mas sim de outro meio, a animação 3D, com a qual faz a reconstituição dos cenários e dos personagens. Penafria (2001) ressalta ainda que um realizador de ficção dirige os atores e constrói as personagens que os atores interpretam. É ele que decide como devem expressar-se. Um documentarista não dirige atores, não constrói personagens (pode, sim, transmitir uma determinada imagem das suas personagens – intervenientes). É nesse sentido que entendemos a construção das personagens do documentário animado. Independente da forma utilizada, Landreth está apenas transmitindo uma determinada imagem das suas personagens, uma interpretação sua, que acredita ser real em relação à personagem.



Por outro lado, o documentário utiliza uma estrutura dramática e narrativa que caracteriza o cinema narrativo. Esta estrutura dramática é constituída por personagens, conflito, espaço e tempo da ação. A estrutura narrativa implica saber contar uma história; organizar a estrutura dramática em seqüências e cenas, que se sucedem de modo lógico. Para sustentar a história deve-se ter uma idéia a transmitir. Essa idéia é o que constitui a visão do realizador sobre determinado assunto. Podemos observar claramente esses elementos em “Ryan”: o espaço da ação (banheiro, cafeteria do abrigo e boulevard de Montreal); as personagens (Ryan, Felicity, o produtor Derek e o próprio documentarista que se assume como o narrador-participante da história); o tempo que oscila entre o passado e o presente – outro aspecto bastante comum em documentários, obviamente que representados sob a forma de animação.

Contudo, diferentemente da ficção tradicional, Penafria nos lembra que no documentário não temos um roteiro que define sua estrutura dramática, pois os diálogos não podem ser previamente escritos, não são previsíveis, e, portanto, não podem ser escritos com antecedência. Por esta razão é comum dizer que um documentário é o argumento encontrado. Dito de outro modo, o que o documentarista encontra *in loco*, ou seja, o contato com o tema contém em si o seu próprio roteiro. Normalmente, o documentarista substitui o roteiro por uma investigação de campo, por um bloco de notas – percurso que pressupõe uma liberdade dificilmente encontrada em qualquer outro filme. No caso do documentário animado, a entrevista gravada é o roteiro, que define o *storyboard* e a estrutura da animação.

Também no documentário tradicional algumas vezes sua construção se dá ao longo do processo da sua produção. A preparação, ou ‘pesquisa e desenvolvimento’, é estabelecida pela definição clara das intenções do documentarista, da abordagem ao tema, da forma como pretende mostrar os locais e as pessoas. Podemos dizer que em “Ryan” a gravação das entrevistas funciona como um roteiro que posteriormente receberá o tratamento da pós-produção, que vai muito além da seleção de imagens e da montagem, envolvendo a representação de personagens e cenários através da animação.

Segundo Penafria (2001), é através do uso da câmera de filmar e da montagem que o documentarista define qual o ponto de vista a transmitir e, conseqüentemente, qual o nível de envolvimento do espectador. Durante um plano longo ou um plano-sequência, o ponto



de vista pode alterar-se, mas, em geral, podemos dizer que cada plano expressa um determinado ponto de vista. Por isso, os espectadores só têm acesso a um ponto de vista de cada vez. Em “Ryan”, temos obviamente o ponto de vista do próprio animador documentarista e a alternância de foco narrativo entre as demais personagens, com destaque obviamente para Ryan Larkin, o protagonista do documentário.



*Felicity Fanjoy*



*Derek<sup>5</sup>*

É interessante observar que Landreth se vale de um recurso próprio da animação para fazer a alternância de foco narrativo (comum em reportagens do Novo Jornalismo, na literatura e no cinema). Como todas as personagens são entrevistadas no mesmo espaço, ele congela a personagem principal quando alguém está tecendo considerações sobre ela e só a ‘anima’ quando a emoção deve ser compartilhada por ela e pelo entrevistado que fala sobre ela. Com este recurso ele marca o ponto de vista em jogo naquele momento.

Penafria (Ibid.) também ressalta que a escolha de um ponto de vista é uma escolha estética que implica, necessariamente, determinadas escolhas cinematográficas em detrimento de outras (selecionar um tipo de plano, por exemplo, grandes planos; optar por certas técnicas de montagem, por exemplo, montagem paralela). No caso de “Ryan”, a opção pela animação 3D possibilita a utilização original do ponto de vista que explicamos acima e ainda uma série de intervenções gráficas para ressaltar a emoção dos entrevistados. Por outro lado, na animação também são utilizados recursos que constituem a gramática do cinema: planos, enquadramentos, movimentos de câmera, recursos estilísticos como elipses e pausas. É o ponto de vista e esses recursos que vão determinar o nível de envolvimento/identificação do espectador com as personagens.

---

<sup>5</sup> ROBERTSON, Bárbara, “Psychorealism - animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking”. In: Computer Graphics World, julho de 2004. (Foto 2 e 3: Felicity e Derek)



*Ryan olha foto de Derek, seu produtor<sup>6</sup>*

A relação conteúdo-forma (ou seja, o assunto abordado pelo filme e o modo como é abordado) deve ser um todo coerente. O importante é não separar o conteúdo da forma. Neste sentido, para Manoela Penafria os melhores documentários serão aqueles cuja forma se interliga de tal modo com o conteúdo que é quase impossível pensar um sem o outro. Esta é uma questão bem resolvida por Chris Landreth, na medida em que o seu conteúdo trata de uma personagem emblemática na história da animação e o diretor se vale do mesmo recurso (animação) para falar da sua personagem.

O documentarista tem (se colocarmos de lado constrangimentos essencialmente políticos ou econômicos) a possibilidade de trabalhar e explorar essa relação forma-conteúdo. O seu ponto de partida, ou seja, a ‘contingência do real’, não é uma limitação. Pelo contrário, é uma fonte inesgotável de conteúdos e formas. São essas formas que, impregnadas pela criatividade do documentarista, fornecem ao documentário uma vida própria e uma especificidade especial. O único limite é a sua própria criatividade, na e pela qual encontra a forma adequada à manifestação de determinado ponto de vista, a respeito de determinado tema.<sup>7</sup>

Manuela Penafria também ressalta que um documentário é uma obra pessoal e implica uma necessidade do documentarista em expressar algo, em dizer algo sobre determinado assunto. Documentaristas que fazem filmes pessoais, ou seja, sobre eles próprios, sobre temas que lhes interessam ou sobre temas sobre os quais lhes interessa apresentar a sua visão, estão, obviamente, apresentando sua visão pessoal.

Cada filme contribui para o cumprimento de uma das principais funções do documentarismo: promover a discussão sobre o nosso próprio mundo; confrontarmo-nos ou distanciarmo-nos de nós próprios. Estão, também, a incentivar o diálogo sobre diferentes experiências, sentidas com maior ou menor intensidade.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Idem (Foto 4: Ryan olhando o seu ex-produtor, Derek)

<sup>7</sup> PENAFRIA, Manuela. “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. pág. 5.

<sup>8</sup> Idem Penafria. Pág. 6





Mas não é apenas a forma de representação do documentário tradicional que Chris Landreth modifica. A própria tecnologia tem seu uso modificado por ele para atingir o que ele chama de psicorrealismo. Vamos observar claramente como isto acontece na criação dos cenários e personagens – quando Landreth utiliza um plug-in do software de animação Maya, SyFlex, normalmente utilizado para fazer a roupa das personagens, para derreter as personagens e o cenário e criar uma perspectiva onírica.

### **Tentativas de definir psicorrealismo e uma elaboração onírica**

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 CGI (Common Gateway Interface - interface entre o cliente e o servidor), 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 psicorrealismo.'

A definição 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, ilustrator, 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 oriunda da abreviação do inglês Picture Element) é definida por Nicolas Negroponte como “a menor unidade da imagem eletrônica, seja ela digital ou analógica”.

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. Quando falamos em elaboração onírica pensamos na fórmula freudiana:

A fórmula freudiana é que o sonho é realização de desejo (*Wunscherfüllung*), representação do desejo como realizado e, portanto, fantasia. Sabemos que, para Freud, toda a fantasia é realização de desejo. Seja a fantasia diurna (os devaneios), a fantasia inconsciente ou a fantasia onírica, é lá, numa cena fantasmática, onde se realiza o desejo. A dramatização onírica supõe a montagem da cena, com seus protagonistas e uma intriga. Jacobson mostra a importância da identificação implicada nesse aspecto teatral da fantasia onírica, já que, como indicou Freud e destacaram Laplanche e Pontalis, no teatro da fantasia o sujeito está tanto em primeira pessoa, quanto em qualquer das personagens.<sup>9</sup>

Landreth precisou de vinte horas de entrevista para realizar esta dramatização onírica 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)<sup>10</sup>. Quando decide colocar todos em torno da mesa da cafeteria, “Ryan” faz uma opção mais relacionada ao onírico do que à forma como as coisas se deram.

Ele 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

---

<sup>9</sup> RUDGE, Ana Maria. “As fantasias oníricas, para que servem?”. In: Estados Gerais da Psicanálise de São Paulo, <http://www.geocities.com/HotSprings/Villa/3170/EG.htm>

<sup>10</sup> “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.



um take preto com seu nome, 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. Takes 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.

É a deixa para Derek entrar em cena: ele desliza do alto, em uma cadeira executiva de rodinhas, fala gesticulando 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.

Esta fala 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. Neste momento percebemos que os medos que afetaram a vida de Ryan também fazem parte da vida do animador documentarista.

Landreth passa a ser o foco de atenção quando tenta convencer Ryan a parar de beber e ele se enfurece e começa a gritar, derruba um chumaço do seu cabelo, que lhe é devolvido por Landreth. Na próxima seqüência, a câmera se afasta da mesa. Temos então o rosto de Chris cercado de microfones e com as intervenções gráficas espremendo seu



cérebro. Entra o letreiro com o primeiro nome do animador “Chris” em fundo preto, o mesmo utilizado para destacar os demais personagens do documentário animado. Agora nos voltamos para a vida de Chris Landreth: a sua infância, a mãe alcoólatra e o medo da falta de criatividade. O cenário onde estes eventos ocorrem também é modificado gradualmente até perder totalmente a referência real.



Chris Landreth <sup>11</sup>

### 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 sem rosto, uma clara referência à obra *The Son of Man*, de 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.

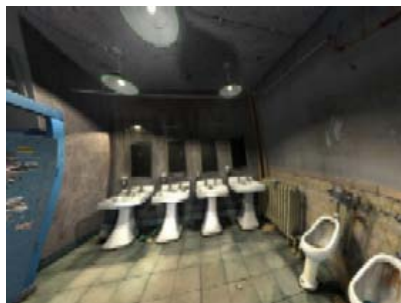
Para a cena da rua, a modeladora Helen Zotalis Van Emmerik gastou quatro meses recriando detalhadamente uma parte da cidade de Montreal em 3D. Para isso usou milhares de fotografias e depois as distorceu. “A distorção mudou o sentido, a imagem parece mais pintada, mais interpretativa. Nós usamos efeitos da pintura manchada, que foram colocados de forma estratégica no modelo 3D”, diz Landreth. <sup>12</sup>

<sup>11</sup> COLEMAN, Patrick , SINGH, Karan. Ryan: rendering your animation nonlinearly projected, Dynamic Graphics Project, Computer Science, University of Toronto, 2004. (Foto 6: Chris Landreth)

<sup>12</sup> ROBERTSON, Bárbara, “Psychorealism - animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking”. In: Computer Graphics World, julho de 2004. pág. 7



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.



*Banheiro distorcido pela perspectiva não linear*<sup>13</sup>

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*”.<sup>14</sup> Utilizou a mesma distorção 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”.<sup>15</sup>

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 onde situou todas as entrevistas. 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.

---

<sup>13</sup> COLEMAN, Patrick , SINGH, Karan. Ryan: rendering your animation nonlinearly projected, Dynamic Graphics Project, Computer Science, University of Toronto, 2004. (Foto 7: banheiro distorcido)

<sup>14</sup> Idem Robertson. Pág.7

<sup>15</sup> Ibidem. Pág.7



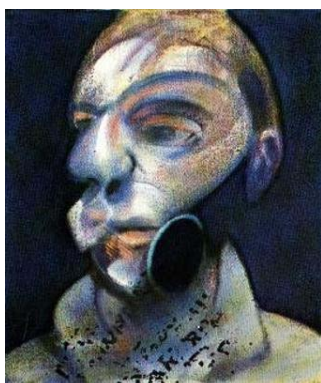
### Caracterização das personagens

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, tem traços feitos a nanquim; e Felicity, a ex-mulher, alegre e 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 tradicional 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 lhe atribui uma magreza esquelética, que não é realista. Nas fotos, utilizadas como referência para a modelagem, vemos um 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.<sup>16</sup>



Uma das referências estéticas utilizadas por Chris Landreth

CG de Ryan.



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.

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 afirma<sup>17</sup>.

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”<sup>18</sup>.

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 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 condição de fragilidade no momento, mas também como ele reage e o efeito de cada situação no animador. 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.

---

<sup>17</sup> ROBERTSON *Ibidem* pág.4

<sup>18</sup> *Ibidem* pág. 4.



### **Algumas conclusões**

É visível que Chris Landreth não apenas traz 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-reflexivo<sup>19</sup>, 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**

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

---

<sup>19</sup> 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" – afirma Bill Nichols (p. 60). NICHOLS, Bill. "La representación de la realidad". Cuestiones y conceptos sobre el documental. Trad. Josexto Cerdán e Eduardo Iriarte. Barcelona: Paidós, 1997 (cap.2).





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.

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

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

PENAFRIA, Manuela. “Perspectiva de desenvolvimento para o documentarismo”. In: BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Universidade da Beira Interior, Departamento de Comunicação e Artes, 1999.

\_\_\_\_\_ “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.

PLATZ, Alexander. Francis Bacon, Pintor. Entrevista. Disponível no Site: [www.tijeretazos.net/Alexanderplatz/Bacon/Bacon001.htm](http://www.tijeretazos.net/Alexanderplatz/Bacon/Bacon001.htm), acessado em 11.10.06.

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, julho de 2004.

RUDGE, Ana Maria. “As fantasias oníricas, para que servem?”. In: Estados Gerais da Psicanálise de São Paulo. Disponível em: <<http://www.geocities.com/HotSprings/Villa/3170/EG.htm>>. Acesso em: 05.07.2006

WOLFE, Tom. Citado no Boletim no. 20 do Instituto Gutenberg, janeiro e fevereiro de 1998. Disponível no site: <http://www.igutenberg.org/newjorna.html> acessado em 11.10.06

### **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

Contato: [indiamartins@gmail.com](mailto:indiamartins@gmail.com)



1º Congresso de Estudantes de Pós-graduação em comunicação do Rio de Janeiro  
22, 23 e 24 de novembro de 2006 – Rio de Janeiro – UFRJ