

## DOCUMENTÁRIO ANIMADO, UMA ESTRATÉGIA PARA BIOGRAFIAS: O CASO *RYAN*

India Mara Martins; Denise Tavares\*

**Resumo:** A proposta deste trabalho, que expõe a interlocução de duas pesquisas distintas, é discutir as possibilidades estéticas e narrativas do documentário animado biográfico, a partir da análise do curta *Ryan*, de Chris Landreth. Interessam, particularmente, problematizar opções de representação e processo de realização em obras deste (sub)gênero, tendo como cenário os múltiplos caminhos que o digital oferece e, também, os desafios que a “cultura do eu” traz para o documentário.

Palavras-chave: documentário animado, biografias, documentário biográfico, *Ryan*, Chris Landreth.

**Abstract:** This work's proposal, which combines two different researches, is to discuss the narrative and aesthetic possibilities of the animated biographic documentary, using the short film *Ryan*, by Chris Landreth, as a base. It is of particular interest to problematize the options of representation and of the creative process of this (sub)genre, having as a scenery the multiple paths that the digital offers and, also, the challenges that the "me culture" brings to the documentary.

Key words: Animated documentary, biographies, biographic documentary, *Ryan*, Chris Landreth.

**Resumen:** La propuesta de este trabajo, que expone la interlocución entre dos investigaciones diferentes, es discutir las posibilidades estéticas y narrativas del documental animado biográfico, a partir del análisis del corto *Ryan*, de Chris Landreth. Interesa, en concreto, problematizar opciones de representación y proceso de realización en obras de este (sub)gênero, teniendo como escenario los múltiples caminos que ofrece el soporte digital y, también, los desafíos que la "cultura del yo" trae al documental.

Palabras claves: documental animado, biografias, documental biográfico, *Ryan*, Chris Landreth.

**Résumé:** La proposition de ce travail, qui traite de l'interlocution entre deux recherches distinctes, est de discuter les possibilités esthétiques et narratives du documentaire animé biographique à partir de l'analyse du court-métrage *Ryan*, de Chris Landreth. L'intérêt est ici de mettre en question les différents modes de représentation et le processus de réalisation des films de ce (sous)genre, ayant comme contexte les multiples chemins de l'image digitale et ainsi que les défis que la "la culture du soi" (ou culture du je) posent au documentaire.

Mots-clés: documentaire animé, biografias, documentaire biographique, *Ryan*, Chris Landreth.

## Introdução

O projeto de relatar uma vida está inscrito na história, não há pouco tempo. Inspirado por esta certeza, François Dosse debruçou-se sobre esta travessia,

---

\* Ambas autoras da Universidade Federal Fluminense.. Emails: indiamartins@gmail.com e denisetavares51@gmail.com.

cunhando frases como “Todas as gerações aceitaram a aposta biográfica” (2009: 11), enquanto procurou classificar o gênero, desde suas primeiras manifestações até às múltiplas propostas atuais. Historiador, sua sistematização está sempre colada à área, localizando a biografia em seus altos e baixos conforme era reconhecida pelos profissionais da História.

O empreendimento de Dosse e de outros autores que se debruçaram sobre a biografia, tais como Aigrain, Bourdieu, Oates, Clifford, Gaucher, Batchelor, Epstein, Kendall, Lacouture, Legrand, Nicolet, Christianson, estão praticamente restritos à escrita biográfica, tradução literal do termo. Neste sentido, é óbvio que a discussão que apresentam cerca biógrafos e obras em tensões que não abarcam integralmente o universo do audiovisual, quando pensamos em sua especificidade. Mas, por outro lado, a construção do gênero, que historicamente sofreu mutações, é referência relevante para os propósitos deste artigo. Primeiro porque, como reconhece Dosse, que classificou a biografia em três grandes modalidades definidas temporalmente – a idade heróica, a modal e a hermenêutica – é possível ver “claramente que os três tipos de tratamento da biografia podem combinar-se e aparecer no curso de um mesmo período” (Dosse, 2009: 13), situação que também encontraremos na biografia audiovisual. Segundo, porque aceitar as classificações sugeridas por Dosse não exclui a percepção de que se a finalidade biográfica movimentou-se ao longo da história, certos pactos permanecem como características do gênero, independentemente da linguagem: a intenção de veracidade em relação aos fatos apresentados sobre a personagem biografada; o desenho da personagem construído a partir de fontes documentais e testemunhos e, finalmente, a ânsia pelo reconhecimento da singularidade do sujeito biografado.<sup>1</sup>

Há, ainda, a relação de forte envolvimento entre biógrafo e biografado, que remonta à origem do gênero, reconhecido pela primeira vez no século IV a.C., na Grécia Antiga, conforme Momigliano (1993). Origem que, segundo o autor, faz da biografia uma narrativa que privilegia o caráter moral do indivíduo, visto

---

<sup>1</sup> Não estamos considerando aqui as significações desta singularidade, também variáveis ao longo da história. Por exemplo, a reavaliação do homem comum, tornado ideal-tipo, a partir dos *Annales*.

sob a ótica pública, em uma combinação que articula o real e a ficção, dado seu objetivo pedagógico. Tal abordagem coloca a biografia como lição de vida e exemplo a ser seguido, estratégia cujo auge é o modelo hagiográfico da Idade Média e que, flexionado, pode, de algum modo, ser também reconhecido na fórmula contemporânea. Se não pela idéia de referência exemplar, pelo menos pela de distinção, algo que numa sociedade massificada como a nossa é bastante valorizado, principalmente após os anos 1980, quando da redescoberta do sujeito em combinação com o que Sarlo chama de “cultura da memória” (Sarlo, 2007). A autora, que discute a forte emergência do testemunho como reconstituição legítima do passado,<sup>2</sup> reconhece que a força da visibilidade pública das manifestações individuais ocorre por estarmos vivendo uma época de valorização do sujeito e de onipresença dos meios audiovisuais.

Esta onipresença tornou-se, de certo modo, instrumento ideal para cristalizar o diagnóstico de Lasch que, nos anos 1980, apontava a extrema contradição de um sujeito individualizado que exaltava regras e valores, desde que estas não se aplicassem a ele, e mantinha-se em permanente estado de desejo e ganância (Lasch, 1984). Em outras palavras, enquanto se formatava a redescoberta do sujeito, este, valorizado, percorria uma espécie de involução histórica, abraçando o que poderíamos chamar de ego infantil ao movimentar-se, privilegiadamente, por suas vontades, sem se preocupar com invasões ao território do outro. Um quadro que revela sua força e persistência, se observarmos o que ocorre no *You Tube* ou outros locais da Internet, onde sobram manifestações narcísicas, que alguns preferem celebrar em nome da ampliação dos espaços de inclusão e participação enquanto outros, como Andrew Keen (2009), condenam veementemente, não exatamente por este motivo, mas, em especial, pela percepção de que o meio digital também permite uma profunda quebra de regras e valores que estabilizaram a sociedade ocidental.

---

<sup>2</sup> Ela refere-se, particularmente, à situação na Argentina quando do processo democrático, um momento em que as vítimas da última ditadura militar do país (1976-1983) testemunharam contra seus algozes. “Nenhuma condenação teria sido possível se esses atos de memória, manifestados nos relatos de testemunhas e vítimas, não tivessem existido”. (Beatriz Sarlo. *Tempo Passado. Cultura da Memória e Guinada Subjetiva*. SãoPaulo/Belo Horizonte: Cia das Letras/Ed. UFMG, 2007, p. 20).

Não se trata, aqui, de discutir questões em torno do que ocorre na Web 2.0. O que nos interessa, na verdade, é a percepção de que compõem o nosso cenário alguns indicadores que talvez expliquem a alta demanda em torno das biografias audiovisuais e, nelas, o destaque aos documentários biográficos justamente porque combinam a força do testemunho corroborado agora, não pela garantia do documento histórico, mas também porque torna-se documento da história. Além deste fator, não podemos ignorar o acúmulo das imagens, agora presenças vivas nos arquivos, a serem buscadas e utilizadas sem que se faça muita exigência em torno das novas contextualizações pois a isso se chama liberdade de criação ou modos de interpretação. Por último, acrescenta-se a este material a própria travessia do gênero biográfico que, mesmo perdendo legitimidade em alguns momentos, manteve-se próximo ao público, em abordagens sintonizadas ao contexto histórico e cultural do período. Alinhamos, assim, biografias iluminadoras de personagens que destacam-se da totalidade ou podem ser símbolos indicativos desta, em uma leitura sociológica, por exemplo.

Ora, com tal demanda, constatada na ampliação de documentários biográficos – e o cinema brasileiro pós-retomada é um indicador objetivo desta situação<sup>3</sup> – não é simples conciliar a ideia de uma sociedade narcísica, voltada ao próprio eu, marcada pela dissolução dos referenciais morais clássicos como destacam, por caminhos diferentes, autores como Keen e Bauman,<sup>4</sup> com a produção de filmes que focam sujeitos e vidas singulares. Entretanto,

---

<sup>3</sup> No chamado ano-marco da Retomada, 1995, ao lado da ficção biográfica *Carlota Joaquina, princesa do Brasil*, de Carla Camurati, temos *Banana is my Business*, de Helena Solberg. O filme é um documentário sobre Carmem Miranda e conquistou mais de 15 mil espectadores. Se o número não parece expressivo comparado ao mega sucesso da obra de Camurati (público: 1.286.000), ele é 10 vezes maior do que o público do segundo documentário mais visto. Nos anos seguintes, manteve-se a tendência de produções biográficas nos seguintes parâmetros: menor número de ficção concentrando maior número de espectadores, em contraponto à ampliação de documentários biográficos e relativa uniformização de público, configurando, a nosso ver, uma média que revela a tendência de aceitação do gênero, principalmente se considerarmos as condições de distribuição do documentário brasileiro (ainda bem precarizadas). Além disso, há o circuito alternativo que o DVD proporciona, algo que merece ser mensurado, em que pese todas as dificuldades, entre outras, pelo grande número de locadoras no país, incluindo as “informais” (para não dizer ilegais).

<sup>4</sup> Referência à série de obras de Zygmunt Bauman, idealizadas a partir do conceito de “modernidade líquida” (2001), que o autor desdobrou em “identidade líquida”, “amor líquido”, etc, todas sustentadas pelo imperativo da adaptabilidade inevitável do sujeito na pós-modernidade, traçando um paralelo com a fluidez, característica dos componentes líquidos.

estabelecemos este vínculo se reconhecermos a potencialidade do audiovisual como um dos elementos da cultura e da arte que traduz nossa complexa situação social. Isto significa, também, localizar esta produção sintonizada às origens da biografia, quando esta era distinta da história e definida por Plutarco de modo simples: “Não escrevemos histórias, mas vidas” (apud Dosse, 2009: 405). E talvez seja essa uma das fabulações que nos permita entender porque um gênero, a animação, fundado sob a égide da arte, tenha voltado-se ao documentário.

Tema da tese de doutorado de uma das autoras<sup>5</sup> deste artigo, o documentário animado é definido “como um projeto audiovisual, que parte do registro de imagens *live-actions*, às vezes somente de áudio, de situações, de personagens e espaços da realidade que, posteriormente, sofrem intervenção de animação” (Martins, 2009: 34). Esta definição evita incluir aspectos como técnicas e suportes utilizados na realização do documentário animado, por entender que a animação é uma linguagem que dispõe de uma variedade de técnicas que podem ser utilizadas, dependendo do objetivo do realizador. Portanto, estas não devem ser um fator determinante para a classificação. O mesmo pode ser dito em relação ao registro inicial a partir do qual serão criadas as imagens animadas. Ou seja, tal registro também pode ser feito com qualquer suporte: câmera fotográfica, cinematográfica, de vídeo, digital, etc.

No entanto, pode-se ponderar que o termo, por acoplar dois amplos campos distintos dicotômicos - a animação, uma “representação ficcional” e o documentário, uma “representação realista” – impõe delimitar o universo abordado. Deste modo, chamaremos de documentário animado apenas os filmes de animação que têm um referente no mundo real, sendo que quase sempre a presença deste referente é materializada a partir de fotografias, desenhos, filmes, etc, que são atualizados no documentário animado. Também a banda sonora, o que inclui os monólogos ou diálogos, são quase sempre oriundos das próprias personagens representadas pela animação. E mesmo quando o documentário animado representa situações subjetivas como sensações, sonhos, sentimentos etc,

---

<sup>5</sup> Índia Mara Martins. *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design*. Rio de Janeiro: Tese de Doutorado, PUC-RIO, 2009.

a relação com o mundo real se dá através da personagem que vivencia estas situações.

Também incluímos como trilhas que devem ser observadas para a caracterização do documentário animado, as funções retóricas utilizadas nestes filmes, o que nos permitiu uma classificação de tais funções: a) descrever situações, ou seja, fazer referência direta ao mundo histórico (neste caso, incluímos todos os relatos do passado: biográficos, reconstituições históricas e científicas etc), b) representar sensações, isto é, valorizar as sensações oriundas de estados subjetivos de personagens (sensações como medo, alegria, ansiedade, assim como, sonhos, delírios, imaginações); e c) estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis, estabelecendo vínculos entre o mundo histórico e o mundo subjetivo (misturar situações objetivas com sonhos, delírios, que fazem sentido no universo que representam).

Por último, vale destacar que, apesar da variedade de técnicas de animação que existem, em relação ao modelo *live-action*<sup>6</sup> podemos agrupar os documentários animados em dois grandes grupos. O primeiro e mais comum é aquele que utiliza imagens *live-action* junto com animação. *Bicycle Messenger* (2005) é um bom exemplo deste estilo, pois apresenta imagens *live-action* em todo o filme e somente o personagem principal (o mensageiro) é feito em animação (rotoscopia digital<sup>7</sup>). O segundo, e mais radical, utiliza recursos de animação na totalidade do documentário, e apresenta um filme animado como resultado final. *Ryan* (2004), biografia do animador canadense Ryan Larkin, *Drawn from memory* (1995), uma autobiografia do animador Paul Fierlinger e

---

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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 vastamente usada em casos especiais, onde o recurso do *chroma-key* não pode ser utilizado de forma satisfatória. Para saber mais sobre o documentário animado *Bicycle Messengers* ver o site: [www.bicyclemessengersmovie.com](http://www.bicyclemessengersmovie.com)

*The moon and the son* (2004), autobiografia de John Canemaker, são exemplos do segundo estilo.<sup>8</sup>

Enquanto um híbrido do documentário e animação, o documentário animado, como já destacamos, apresenta referências dos dois campos. Em relação às características documentais podemos citar referências ao documentário clássico como a narração em off, entrevistas e inserção de material de arquivo: “Quanto mais perto os filmes animados se conformam à representação naturalista e usam convenções genéricas de algumas formas documentárias (por exemplo, o uso de ‘voice-over’, a retórica dos especialistas, o uso da informação factual, etc), mais pode ser dito que demonstram tendências documentárias.” (Wells, apud Ward, 2005: 85).

Esta aproximação não impede que o documentário animado valha-se de outros recursos que, a nosso ver, explicitam a relação cada vez mais intensa com a temática biográfica. Em tempos de “cultura do eu” e de valorização do sujeito, as possibilidades narrativas e técnicas do documentário animado permitem romper com um dos grandes desafios impostos ao documentário biográfico: a tradução do universo emocional subjetivo das personagens. *Valsa com Bashir* (2008), autobiografia de Ari Folman, por exemplo, tem como estratégia narrativa uma estrutura de *plots* dramáticos, recorrendo, sem pudor, a recursos da ficção, o que lhe permite traduzir, de forma intensa, o perturbado contexto emocional que quer representar em seu filme. Já *Ryan*, de Chris Landreth, é ainda mais radical em sua proposta, expressando as intensas emoções das personagens com cores, distorções e movimentos o que “quebra”, ainda mais seu elo com o realismo, algo que, particularmente nos interessa.

---

<sup>8</sup> Nos dois estilos podemos encontrar todo tipo de intervenções gráficas (letreiros, gráficos, intervenções sobre as personagens em animação ou em *live-action*), representações iconográficas (fotos, desenhos, recortes de jornal, revista etc) e diferentes técnicas de animação, desde as artesanais (*stop-motion*, animação no acetato, animação na areia, no vidro, de objetos) até as que exigem suporte computadorizado (3D, rotoscopia digital etc).

Lançado em 2004, *Ryan* traça um perfil biográfico do animador canadense Ryan Larkin, que nasceu em 31 de julho de 1943, em Montreal, e faleceu em 14 de fevereiro de 2007, em Saint-Hyacinthe, Quebec. O filme *Ryan* revela que, após um imenso sucesso, tendo sido inclusive indicado para o Oscar da Animação com *Walking* (1968), o animador tornou-se alcoólatra e viciado em cocaína. Larkin estudou Belas Artes e no início dos anos 1960 foi contratado pelo *National Film Board of Canada*. 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 pois já estava bastante comprometido com o uso de álcool e drogas. Ele se aposentou em 1978.

Até o lançamento do curta de Landreth, Ryan Larkin vivia em um abrigo e pedia trocados no Boulevard St. Laurent, em Montreal. Embora tenha largado as drogas, ainda era alcoólatra, com saúde frágil, depressão e confusão mental. Após o sucesso do documentário, Chris Landreth criou um fundo para que Ryan saísse das ruas e voltasse a trabalhar mas ele permaneceu nas ruas até falecer em fevereiro de 2007, eventualmente pedindo esmolas e “observando o movimento das pessoas”, de acordo com Landreth e com a seqüência final do documentário. *Ryan* ganhou o Oscar de Animação em 2004.

### **Temática biográfica no documentário animado: o caso Ryan**

Diferente de Ryan Larkins, a relação do diretor Chris Landreth com a animação começou aos 27 anos. Antes deste contato era engenheiro mecânico, especialista em mecânica de fluídos. Incomodado com o fato de sua atividade estar cada vez mais sendo utilizada em pesquisas com fins militares, começou a se desencantar com a profissão. No começo dos anos 1990 foi trabalhar na Universidade de Illinois, em um laboratório de Computação Gráfica. Na Universidade teve seu primeiro contato com o software *Wavefront* e em 1994 foi *beta-tester* de uma das principais empresas de desenvolvimento de softwares, a *Alias/Wavefront* (atualmente Autodesk).



Chris Landreth encontrou Ryan Larkin nas ruas mas teve a chance de maior contato com o artista em uma seleção de filmes para o Festival de Ottawa quando, por uma feliz coincidência, um dos convidados não pôde comparecer e Landreth sugeriu o nome de Ryan para o organizador. Em palestra no Anima Mundi 2005 (Papo Animado de 16 de julho de 2005<sup>9</sup>), Landreth contou que, durante os trabalhos de seleção, os outros jurados tinham dificuldades de conviver com Ryan, que era uma pessoa difícil por conta do alcoolismo. No entanto, ele ficou totalmente encantado pela obra de Larkin quando os animadores, que faziam parte da seleção, mostraram seus filmes. Decidiu, então, fazer um documentário animado sobre ele, dando continuidade aos testes com o software Maya, da empresa Alias/Wavefront, que havia utilizado pela primeira vez para realizar sua animação *Bingo*. Baseado na peça *Please disregard this play*, produzida em Chicago em 1993 por Greg Kotis e a Neo-Futurist Theater Company, o documentário animado *Bingo* é desenvolvido por Landreth a partir da gravação do áudio da *performance* do grupo e incorpora excitantes e bizarras imagens criadas pelo diretor do filme, como suporte para sua história (Fig.1).

Em *Ryan* a mesma fórmula é utilizada: a animação parte de uma situação real (a entrevista com o animador Ryan) e os diálogos resultantes da entrevista somados às intervenções gráficas para enfatizar a atmosfera e os aspectos emocionais da situação – o que Chris Landreth chama de “Psicorrealismo” – garantem a estrutura do filme.

---

<sup>9</sup> Em 2004, Chris Landreth esteve no Festival Internacional de Animação - Anima Mundi/RJ, quando deu esta declaração.



Fig.1: Bingo, de Chris Landreth.

*Ryan* pode ser considerado um típico perfil jornalístico (não fosse o suporte 3D): temos a entrevista com o personagem-tema, consulta a fontes que conviveram com o personagem (Felicity, ex-mulher de Ryan, e Derek o seu produtor na época), fotos e imagens de arquivo das experiências vividas pelo personagem. Foram 20 horas de entrevistas e muitas imagens de arquivo, um material concentrado em 14 minutos, duração final do documentário. Mas há também uma série de referências diretas ao documentário clássico: *voice over*, entrevistas, apresentação de recursos iconográficos – fotos, desenhos, animações – que ajudam a reconstituir a história do entrevistado. E, ainda, referência ao *Cinéma Vérité*, em momentos como a participação do documentarista Landreth como personagem do documentário e também de Ryan Larkin, que faz a representação visual de dois entrevistados (Felicity e Derek) com seus próprios desenhos.

Em seus estudos sobre a narrativa fílmica e o realismo, Wells afirma que, na animação, o que é particularmente significativo é a apresentação dos eventos [narrativos] e, mais especificamente, como a ordem, ou o número, ou a extensão desses eventos encontra singular emprego e execução na forma animada (Wells, 1998: 68). Neste caminho, o autor agrupa as estratégias narrativas em dez modalidades, entre elas, a metamorfose, que é a capacidade de transformação de uma imagem em outra completamente diferente. Essa habilidade, ainda segundo Wells, permite que seja criada uma “ligação fluida entre imagens através do

processo de animação em si”, sem que para isso seja necessário recorrer à montagem, por exemplo. Com isso, a lógica narrativa pode ser evitada e, ao mesmo tempo, serem criadas linearidades temporais e espaciais imprevisíveis. “Possibilitando o colapso da ilusão do espaço físico, a metamorfose desestabiliza a imagem, confrontando horror e humor, sonho e realidade, certeza e especulação” (Wells, 1998: 69).

Em *Ryan*, a utilização da metamorfose ocorre em vários momentos do filme, como um recurso de transição. Exemplos marcantes desta estratégia ocorrem nos momentos em que os dois animadores, Ryan Larkin e o próprio diretor Chris Landreth, são tomados por suas memórias e medos e o espaço é dissolvido. Ou, ainda, quando o diretor procura representar o medo que Ryan tem de perder a criatividade e seu próprio medo como animador estreado.

Outro aspecto fundamental classificado por Wells é a condensação, também bastante comum em qualquer tipo de linguagem audiovisual e que tem suas origens no primeiro cinema. Trata-se do processo de compressão da informação narratológica em um período de tempo limitado. Na animação, a condensação prioriza os movimentos mais diretos entre aquilo que pode ser chamado de premissa narrativa e resultado relevante. Ou seja, pode ser entendida como o movimento entre o estabelecimento do contexto e a problematização deste. Em *Ryan*, exemplos de condensação são os momentos em que Landreth entra na cafeteria do albergue e explica, em *voice-over*, o que foi fazer lá ou quando o diretor sugere que Ryan pare de beber e temos um *take* breve dele com uma caneca de chá.

Também no domínio da condensação encontram-se as elipses. O corte elíptico, por exemplo, é a representação de eventos que simbolizam a passagem do tempo, o que pode ser atingido através do *fade out*, do *fade in* e da dissolução e sobreposição da imagem, também usados no cinema tradicional. *Ryan* condensa 20 horas de entrevistas em 14 minutos de filme, mantendo o propósito de narrar o que considerou intenso na vida do protagonista e incluindo as emoções que ocorrem durante a própria entrevista. Um exemplo deste recurso narrativo é a forma como o diretor mostra a perda da criatividade de Larkin, ocasionada pela

intensificação do vício e revelada na entrevista com o produtor Derek. Para simbolizar a situação da personagem, que reconhece o potencial destrutivo do consumo de álcool e drogas, o diretor faz com que Ryan interrompa a memória ruim com a batida da sua mão esquelética na mesa. Desta forma, o filme explicita o posicionamento da tensão entre representações do passado (memória/mito/fato histórico) ou futuro (projeção) com a representação do presente, em um jogo essencial que liga memória à identidade: “A memória é um elemento essencial do que se costuma chamar identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje, na febre e na angústia”, assinala Le Goff (2008: 469).

Esta identidade, que no documentário realizado com a captura de imagem pela câmera tende à *mimesis*, ganha outro contorno na animação, em função tanto da estrutura narrativa quanto da estética visual que, no caso de *Ryan* é bastante significativa pois o filme sobrepõe, gradualmente, à medida que a tensão aumenta, o uso da abstração (símbolo/metáfora) ao identificável e figurativo (hiper-realismo).

Entre os critérios classificados por Wells estão as relações associativas. De acordo com o autor elas se referem à criação de uma dialética narrativa através do confronto entre imagens desconectadas, ligadas por justaposição ou fusão que, ao serem associadas, geram um sentido que transcende os sentidos que as mesmas imagens possuem isoladas umas das outras. Essa tensão provocada pelas relações associativas entre imagens diversas constitui basicamente um dos efeitos mais interessantes da montagem, no cinema tradicional (vide a experiência de Kulechov). O princípio da montagem possibilita “relações associativas que vão além dos domínios das representações padronizadas do tempo e do espaço, privilegiando o psicológico e emocional e podendo subverter os métodos tradicionais de se contar histórias (Wells, 1998: 93). É o que acontece nas seqüências em que Landreth é afetado pelo relato de Derek sobre a decadência de Ryan – uma fusão da cabeça dos dois animadores faz esta relação associativa estabelecendo que o medo de todo artista é perder a criatividade, algo que afeta Landreth, neste momento vivendo a confortável posição de entrevistador.

Assim como o contraste entre imagens, as tensões entre sons (diegéticos ou não-diegéticos) e imagens também podem ser criadas, fazendo emergir significados ocultos da narrativa. O sentido de ‘está acontecendo agora’ sugerido por diferentes tipos de música constantemente informa a narrativa emocional implícita de uma obra. No caso de Ryan, além do áudio das entrevistas, alguns sons são acrescentados: trilha sonora do início, sons dissonantes nos momentos de caos mental, tanto de Larkin quanto de Landreth, inclusive sons que têm a função de pontuar o *timing* das emoções. Por exemplo, quando Ryan interrompe a lembrança da sua decadência, no já citado tapa na mesa, e também depois da sua explosão emocional, após o diretor do filme sugerir que ele pare de beber, quando ouvimos o ruído de um cartaz caindo da parede.

Todo este universo de emoções e sensações precisa estar presente nas personagens. Diferentemente do cinema tradicional, na animação cabe ao animador trabalhar as técnicas empregadas pelo ator e, por fim, imbuir o personagem a ser animado com essa energia cinética, com aquilo que possibilita a ilusão de vida. Thomas e Johnston dedicam um capítulo de *The Illusion of Life* para tratar dos problemas da atuação no filme animado. Eles afirmam que ambos, ator e animador, usam símbolos para construir uma personagem na mente do espectador: gestos, atitudes, expressões e temporização. Porém, enquanto o ator usa seus próprios sentimentos para acionar essas ferramentas, o animador precisa de alto grau de objetividade em sua análise para construir em seu filme tal universo emocional. Disney, por exemplo, concebia o *pathos* como ingrediente principal num filme de animação: “Na nossa animação, nós devemos mostrar não apenas as ações e as reações de um personagem, mas nós devemos retratar também através da ação... o sentimento daqueles personagens” (Thomas; Johnston, 1981: 473).

No entanto, há no *National Film Board* uma corrente de animadores que coloca esta questão mais colada ao animador, vislumbrando na extensão corporal deste, os princípios que vai utilizar em seu filme. O argumento baseia-se no fato do animador experimentar os movimentos para depois representá-los na animação, estratégia que os animadores de técnicas artesanais reforçam pois

acreditam que a força e a tensão emanadas de seus corpos no momento da realização impregnam a animação. Landreth mostra que Larkin, seguidor de McLaren, também era um adepto desta pesquisa corporal de movimentos. “Na elaboração de um filme animado – qualquer que seja a abordagem –, a composição do movimento segundo certa série de imagens pressupõe um conhecimento que é, simultaneamente, empírico e extremamente codificado” (Graça, 2006: 131). Em *Ryan*, a performance de cada personagem tem como referência a situação real da entrevista realizada por Landreth. Por isso percebemos um cuidado no detalhamento dos gestos: Larkin movimenta as mãos de forma descoordenada enquanto fala; Felicity tem movimentos lentos que revelam sua forma avolumada; Derek coloca uma mão sobre a outra antes de começar a falar e Landreth move os olhos com curiosidade a cada resposta e reação do protagonista.

Extensão direta da encenação, a coreografia evoca a premissa essencial da animação, o movimento, cuja construção enfatiza especialmente quatro elementos: peso, espaço, tempo e fluidez. Para Wells, “Enquanto a forma animada claramente se move através do ‘tempo’, e inerentemente ilustra a ‘fluidez’, ela só pode dar a impressão de ‘espaço’ e ‘peso’” (1998: 112). O movimento coreográfico, contudo, não se limita à dança propriamente dita. Uma série de condições temáticas pode estimular e orientar a representação do movimento coreográfico, a exemplo da intenção de criar uma formação de grupo (círculos, filas, etc.) ou de orientar o corpo no espaço, trabalhando tensões, como firme/leve, rígido/flexível, preso/solto.

Em *Ryan*, há um visível cuidado de Landreth com a animação dos movimentos de seus personagens, particularmente em relação ao protagonista. Mas o diretor também se preocupa com a caracterização do seu biografado, em especial quanto a seus aspectos psicológicos que ele busca traduzir utilizando recursos gráficos. A mais evidente – e nem por isso menos impactante – é a opção pela retirada de partes do cérebro e da cabeça de Larkin, como forma de revelar a destruição causada por anos de consumo de cocaína e álcool. Além disso, aspecto o diretor atribui ao animador uma magreza esquelética, que representa mais a sua

fragilidade emocional do que seu real aspecto físico. Nas fotos utilizadas como referência para a modelagem, vemos um Ryan com uma estrutura corporal normal (Fig. 2).



Fig. 2 – Da esquerda para direita: a) Foto de Ryan Larkin. b) A modelagem de Larkin pela CG. c) As impressões de Landreth sobre Ryan, desenhadas durante a entrevista. d) A caracterização final de Ryan, criada com carvão e modelada pela CG.

Para explicar a estratégia que adotou, Landreth cria a expressão “psycorealism”: “Meu trabalho de animação usou e continua a usar o fotorrealismo, mas o que me interessa mais não está dentro do fotorrealismo no CGI, (Computer-Generated Imagery), 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.” (Robertson, 2004: 7).

Essa abertura ao psicorrealismo atravessa o filme. Apesar de sustentado pelas entrevistas estas, em vários momentos, só continuam pelo áudio, em *off*, como no momento em que são mostradas fotos de Ryan e de sua esposa, na festa do Oscar. São imagens trabalhadas com intervenções gráficas que procuram traduzir o sentimento predominante das personagens que vivem a situação, para além do que mostram. Neste caso, apesar do evidente deslocamento já poder ser constatado na inadequação do vestuário, pois os dois se vestem como dois hippies em uma festa de gala, o diretor demarca ainda mais suas personagens, envolvendo-as em uma tinta néon rosa, que será retomada na figura de Felicity,

quando a entrevista volta à cena. A sequência é interrompida com o primeiro plano dado a Felicity, a grande paixão de Ryan, que dá um depoimento. Em seguida, já na entrevista, como num passe de mágica o animador irrompe à cena e revela que ainda a ama. Duas mãos animadas, no quadro posterior, se tocam, dando ao sentimento amoroso uma dimensão onírica e intensa, o que o torna presença viva na tela (Fig. 3).



Fig. 3

Voltando aos conceitos estabelecidos por Wells, vale a pena comentarmos o que ele chama de penetração, definida como a “habilidade de evocar o espaço interior e retratar o invisível” (Wells,1998: 122). Através do modo penetrativo, conceitos abstratos podem ser visualizados na animação ou seja, a penetração é essencialmente uma ferramenta reveladora, usada para desvelar condições e princípios que estão escondidos, ou estão além da compreensão do espectador. Ao invés de transformar materiais ou simbolizar idéias particulares, a penetração possibilita que a animação opere além dos confinamentos dos modos de representação dominantes e caracterize uma condição ou princípio em si mesmo, sem recorrer ao exagero, ou à comparação. Landreth utiliza esta estratégia logo na primeira cena de *Ryan*, no banheiro, quando a câmera 3D penetra na sua cabeça e revela em segundos um imenso campo de girassóis para, em seguida, trazer à tona suas memórias. É neste banheiro que o animador Chris Landreth se apresenta a Ray Larkin e explica os seus propósitos. Na mesma cena ele revela sua participação no filme, quando se olha no espelho e seu rosto passa a ter várias intervenções gráficas: além dos já citados girassóis há vários curativos (*bandaids*)



colados em seu pescoço. O diretor explica que estes são as marcas de suas experiências e cita seu primeiro trauma, aos dois anos, quando aparece uma foto sua em preto & branco e sua cabeça é amarrada por feixes de fios coloridos até quase esmagá-la.

O segundo cenário do filme é a cafeteria do abrigo onde Ryan estava hospedado. O lugar é simples, com alguns personagens bizarros, cheios de “marcas gráficas”, o que desvenda seus destinos e vidas tortuosas. Seus corpos também representam seu estado de espírito: há uma personagem caracterizada com cabelos e barbas feitos de fios coloridos totalmente arrepiados, tradução de sua grande irritação e, ainda, um ser ambíguo, ao que parece feminino, que tem seu pescoço e rosto colados sobre a mesa enquanto fuma um cigarro languidamente. A cor predominante do local é cinza, a cor institucional do abrigo. Mas, quando entra ali, Landreth avisa que vai encontrar uma paleta de cores, na figura de um senhor, que foi um grande animador. A entrevista, então, se transforma em um diálogo, uma interação entre entrevistado e entrevistador. Em função dos temas abordados, as várias referências gráficas inseridas nos personagens vão sofrendo mutações. Os movimentos são sutis, mínimos, o que segundo o diretor é extremamente difícil de animar.

Também não foi simples criar a atmosfera do filme, fundamental para sua composição e compreensão pois, no universo cinematográfico, é ela que da o “tom” à representação, caracterizando-a, atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidades. Segundo Gil (2005) a atmosfera no cinema pode ser pensada como a atmosfera intrínseca ao filme e a atmosfera que se estabelece entre o espectador e a representação projetada, sendo que cada uma possui o seu próprio sistema, também ele composto de atmosferas específicas. Como o nosso foco de análise é a representação, vamos abordar a atmosfera cineplástica e o que influencia a estética adotada por Landreth em *Ryan*.

Segundo o diretor de fotografia Henri Alekan a atmosfera cineplástica é “...a integração no complexo plástico de elementos ativos (dinâmicos) – personagens e objectos, e elementos passivos (estáticos) – lugar e cenários, num clima cuja origem é sempre física e cujo resultado é sempre psicológico. A

atmosfera é o “ligante” da componente filmica ou pictórica. É a “atmosfera” que dá o tom à obra. É através dela que o visual relembra à nossa memória – que acumulou as nossas experiências vividas, que os fenômenos físicos (frio, chuva, nevoeiro, sol, calor, seca, etc) têm correspondências psíquicas, que se traduzem por desconforto, tristeza, mistério, medo, angústia, felicidade, alegria, etc.” (Alekan, citado por Gil, 2005: 17).

Ao criar o ambiente de sonho, caos e desorganização que marcam *Ryan*, Chris Landreth utiliza recursos de pintura existentes no *software Maya*. 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, o diretor coloca um homem sem rosto, em uma clara referência à obra *The Son of Man*, de Magritte, junto aos outros passantes para os quais Ryan Larkin pede esmolas. Fica claro, ali, que as artes plásticas são uma referência constante nas escolhas estéticas do diretor e 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 (Fig. 4), a modeladora Helen Zotalis Van Emmerik gastou quatro meses recriando detalhadamente uma parte da cidade de Montreal em 3D. Conseguiu seu objetivo utilizando 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” (Landreth in Robertson, 2004: 43).



Fig. 4: Boulevard de Montreal recriado em 3D

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, tudo o que está em cena foi submetido a este tipo de pintura. No entendimento de Landreth, esta técnica de pintura os colocou em um espaço mais interpretativo, algo que podemos interpretar de diferentes formas. No entanto, o fato de observarmos que todos os letreiros da rua estão invertidos, como em um espelho, nos leva a pensar na cena do banheiro. É como se a partir do momento em que Landreth entrou no abrigo e se olhou no espelho do banheiro, mergulhasse, também, em um mundo que existia neste objeto, configurado, assim, um reflexo distorcido do nosso. Algo próximo ao clássico infantil *Alice*, ou até mesmo um trocadilho entre reflexão e reflexo. Ou seja, eles estão do outro lado, e estão dentro de si.

Na cafeteria, Landreth aplicou a mesma técnica, criando um modelo 3D da sala, das mesas e das cadeiras, que são réplicas quase surreais de um local como este. Para tanto, valeu-se da perspectiva não linear, algo que também vai quebrar o realismo, pois este é justamente ancorado na perspectiva linear, ou no chamado "ponto de fuga". (Fig. 5)



Fig. 5: Perspectiva não linear da cafeteria do abrigo

Karan Singh, um dos animadores de Ryan e pesquisador do Departamento de Computação da Universidade de Toronto, coloca como referência para a

perspectiva não linear criada em Ryan a pintura cubista. Pois é justamente com a pintura cubista que teremos a representação dos objetos tridimensionalmente, numa superfície plana, sob formas geométricas, com o predomínio de linhas retas. Não representa, mas sugere a estrutura dos corpos ou objetos. Simula-se um movimento em torno dos objetos tendo uma visão de todos os ângulos visuais, por cima e por baixo, percebendo todos os planos e volumes.

O recurso da perspectiva não linear é utilizado por Landreth também no banheiro da primeira sequência. Enquanto ele se encontra no banheiro olhando no espelho não percebemos a diferença na perspectiva e só vemos que há uma qualidade de pintura diferente dos espaços, estes geralmente criados em 3D. Mas quando ele se retira temos uma imagem de cima e outra de frente, que já nos mostram uma perspectiva diferente. Talvez a própria visão do documentarista, que tem uma perspectiva distorcida pela sua própria subjetividade ou pela falta de um conhecimento mais profundo da complexidade do outro (Fig. 6).

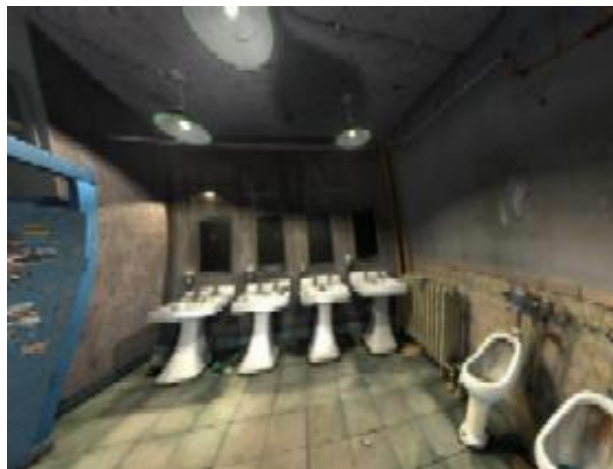


Fig. 6: Banheiro distorcido pela perspectiva não linear <sup>10</sup>

Com a perspectiva não linear utilizada por Landreth os diferentes pontos de fuga distorcerão o espaço e modificarão a incidência de luz sobre os objetos, criando a atmosfera psicorrealista que o diretor deseja.

---

<sup>10</sup> Patrick Coleman & Karan.Ryan Singh. *Rendering your animation nonlinearly projected, Dynamic Graphics Project*. Computer Science, University of Toronto, 2004.

## Contribuições de Ryan à animação, ao documentário e à biografia

A participação de Chris Landreth como um personagem do documentário animado *Ryan* não foi uma decisão que surgiu com o projeto inicial do filme. Conforme afirmou o diretor na já citada palestra no Anima Mundi 2005, ela foi definida quando percebeu que, se não aparecesse, o documentário ficaria “desequilibrado, voyeurista e desonesto”. E enfatiza que não há qualquer processo terapêutico em sua participação, pois sua inclusão na obra deve-se, principalmente, para equilibrar a estrutura narrativa.

O momento mais intenso desta presença no filme é quando Landreth confronta Ryan a respeito do álcool e o último reage violentamente. Neste momento, o diretor expressa sua auto-ironia inserindo um halo iluminado de anjo sobre a cabeça, enquanto fala pausada e docemente. 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, ilustradas como em qualquer documentário, com fotos p&b de Bárbara, e a narração em *off* do autor (Fig. 7)



Fig. 7

A forma com que Landreth participa do filme e suas decisões em torno de como relatará a vida de Larkin estão longe do modelo linear da biografia clássica. Em *Ryan*, a singularidade do sujeito passa ao largo do que Bourdieu chamou de “ilusão biográfica” (2006), isto é, a ideia de que a historicidade do sujeito está dada pela sucessão de acontecimentos, o que garantiria pertinência e coerência aos

relatos. A contestação ao gênero, colocada pelo autor francês e outros, não impediram, no entanto, que ele permanecesse, co-validado, muitas vezes, por um diálogo instigado com a psicologia, com a sociologia e as outras áreas das ciências sociais, conforme Dosse (2009). Da contribuição dos *Annales*, por exemplo, veio o deslocamento “temático” que coloca o chamado “homem comum”, o anônimo, como possibilidade real de biografia. Esta, agora, parte em busca de uma reconstituição que exige uma imersão no universo do outro, assentando-se, muitas vezes, em movimentos intuitivos para tentar, de algum modo, reconstituir o intangível. Algo que o documentário animado, como ressalta Paul Ward, facilita: “Uma característica comum de um número significativo de Documentários Animados é a sua tendência para a utilização de técnicas de animação para explicitamente representar e interpretar os pensamentos e sentimentos dos seus temas. Há duas razões principais para esta tendência subjetiva. Antes de mais nada, neste contexto estamos a falar muitas vezes de sentimentos altamente abstratos, ou tabus, ou lidando com pessoas que têm dificuldade para se articular. Em segundo lugar, há algumas questões relativas ao anonimato – a animação oferece um 'manto', que o *live-action* talvez não: como estamos a lidar com testemunhos diretos, estamos vendo essas pessoas e seus pensamentos e sentimentos efetivamente visualizados.” (Ward, 2005: 89).

Esta parece, a principal perspectiva em *Ryan*. Apesar da afirmação do autor de que não houve processo terapêutico, é inegável que o diálogo que o filme estabelece com o seu protagonista, procura expor inquietações que o acompanham, incluindo sua impotência diante do caminho escolhido por Larkin. Uma construção narrativa que garante “identidade narrativa” ao seu personagem, como afirma Ricoeur, ao localizar um dos caminhos para que se supere o impasse colocado por Bourdieu: “Dizer a identidade de um indivíduo ou de uma comunidade é responder à questão: *Quem* fez tal ação? *Quem* é seu agente, o seu autor? Essa questão é primeiramente respondida nomeando-se alguém, isto é, designando-o por um nome próprio. Mas qual é o suporte da permanência do nome próprio? Que justifica que se considere o sujeito da ação, assim designado por seu nome, como o mesmo ao longo de toda uma vida, que se estende do

nascimento à morte? A resposta só pode ser narrativa. Responder à questão do “quem”, como o dissera energicamente Hannah Arendt, é contar a história de uma vida. A história narrada diz o *quem* da ação. A *identidade* do quem é, *apenas, portanto, uma identidade narrativa.*” (Ricouer, 1997: 424).

Ora, esta centralidade da narração na escrita biográfica, abraçada pela modernidade, para Dosse (2009), é o que permite ao relato biográfico romper um discurso antes fechado na relação de causalidade, o que aprisionava o sujeito em uma única possibilidade de “ser”. No projeto *Ryan* esta percepção é ampliada, não só porque a narrativa incorpora o diálogo estabelecido com o biógrafo, mas também porque, como vimos, este diálogo é representado em seus múltiplos impasses, reflexões, distorções, desestabilizando a narrativa seguidamente, por suas escolhas estéticas. Esta opção, é preciso dizer, está imersa nas novas possibilidades do digital. Tanto que as experimentações do diretor são objeto de estudo de Escolas de Ciência da Computação e são consideradas um grande avanço para o desenvolvimento de expressões artísticas que não buscam apenas um resultado fotorrealista.

No artigo “Ryan: Rendering Your Animation Nonlinearly projected” (2004), Patrick Coleman and Karan Singh, da Dynamic Graphics Project, da Computer Science University of Toronto, avaliam a contribuição do filme para a computação gráfica. Eles partem do seguinte raciocínio: a perspectiva linear utilizada comumente em projetos 3D tem boa aproximação do sistema visual humano, é conceitualmente simples e previsível, ajuda na percepção de profundidade e apresenta eficientes pipelines (fluxo de trabalho) gráficas. A opção de Landreth, em trabalhar com a perspectiva não linear, lhe traz uma variedade visual, evita a junção de imagens para a manipulação de cenas complexas e lhe garante maior expressão artística. De acordo com Singh, a perspectiva não linear permite que o artista explore, entenda e, na sequência, expresse complexas cenas em 3D. Ele passa a ter maior controle artístico da composição e projeção e também da câmera, do sombreado e da iluminação, para compor múltiplos pontos de vista.

Além de abrir estas possibilidades estéticas através do uso da perspectiva não linear, Landreth também faz uso criativo dos *plug-ins* do programa Maya. “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”(Robertson, 2004: 7). O diretor 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” (in Robertson, 2004: 7).

Esta declaração revela que apesar do conteúdo do documentário animado ter como referência e se ater à realidade captada pela câmera num primeiro momento, a atmosfera, em *Ryan*, é totalmente recriada por Chris Landreth. Esta recriação é subjetiva e representa como o diretor vivenciou seu encontro com Ryan Larkin na cafeteria, espaço onde situou todas as entrevistas. E por ser um mundo sensorial, permite que a personagem Zaz, totalmente criada pelo diretor, não seja considerada ficcional e sim mais um dos recursos psicorrealistas que contribuem para a reconstituição da atmosfera.

O final do filme radicaliza o diálogo que o diretor estabelece com seu biografado e a forma como apresenta este encontro sem deixar de se debruçar sobre a vida do seu protagonista. Na última seqüência (Fig.8) aparecem pessoas, deformadas e bizarras, caminhando em uma rua (uma óbvia referência a *Walking* e o amor singular de Ryan pelas pessoas e seus movimentos) e a narração em *off* de Ryan dizendo que continua observando as pessoas sob um novo ponto de vista. Em seguida ele aparece fazendo reverência para os passantes e pedindo um trocado. Do outro lado da rua está Chris Landreth, retribuindo a reverência. Agora, o diretor também possui buracos em sua cabeça e eles são muito parecidos com os de Larkin no início do filme. Sua aparência é, portanto, reveladora das transformações que percebe em si agora. Mas, ao mesmo tempo em que está “contaminado” pelo encontro e realização do filme, o diretor vê seu protagonista



em um espelho de uma vitrine, em sua aparência jovem, quando era, ainda, um animador que gostava de observar as pessoas nas ruas e estava longe do processo devastador do álcool e drogas. Não bastasse essa visão, surge Bingo, personagem do filme anterior de Landreth, confirmando que, agora, Ryan e tudo o que o diretor viveu com ele, fazem parte, inexoravelmente, da sua imaginação e memória.



Fig. 8

### Referências bibliográficas

- ASHBEE, Brian. “Animation, Art and Digitaly From Termite Terrace to Motion Painting” in THOMAS, Mauren and PENZ, François (edited). *Architectures of Ilusions from Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, USA, 2003.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: SENAC, 2002.
- BOURDIEU, Pierre. “A ilusão biográfica”. In FERREIRA, M.M.; AMADO, J. *Usos & abusos da história oral*. 8ª ed. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2006.
- BRINGUIER, Jean-Claude. “Libres Propos sur le Cinéma Vérité” in *Cahiers du Cinéma*, n.145, Paris: juillet, 1963
- COLEMAN, Patrick , SINGH, Karan. “Ryan: rendering your animation nonlinearly projected”, in *Dynamic Graphics Project, Computer Science*, University of Toronto, 2004.
- DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: Lógica da Sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- DOSSE, François. *O Desafio Biográfico. Escrever uma vida*. São Paulo: EdUSP, 2009.
- EVANS, Noell Wolfgram. “J.R. Bray – Documentarian?” in *The Animated Documentary*, disponível em [www.fpsmagazine.com](http://www.fpsmagazine.com), march 2005. Consultado em 30-10-2008

- GIL, Inês. *A atmosfera no cinema: o caso de A Sombra do Caçador de Charles Laughton. Entre onirismo e realismo*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian/Fundação para a Ciência e a Tecnologia, julho de 2005.
- GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- KEEN, Andrew. *O Culto do Amador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.
- LASH, Christopher. *A Cultura do Narcisismo. A cultura americana em uma era de esperanças em declínio*. São Paulo: Imago, 1983.
- \_\_\_\_\_. *O Mínimo Eu*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. 3ª Ed. Campinas: Editora da Unicamp/2008.
- LEVI, G. 2006. “Os usos da biografia” in FERREIRA, M.M. e AMADO, J. *Usos & abusos da história oral*. 8ª ed. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2006.
- MACHADO, Arlindo. “O Filme-Ensaio”, artigo apresentado no INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a 6 Set 2003. Disponível em [http://www.intermidias.com/txt/ed56/Cinema\\_O%20filme-ensaio\\_Arlindo%20Machado2.pdf](http://www.intermidias.com/txt/ed56/Cinema_O%20filme-ensaio_Arlindo%20Machado2.pdf). Consultado em 26-08-2007.
- MARTINS, India Mara. “O Documentário Animado Ryan e o Psicorrealismo” in *Ciberlegenda*, Ano 9, número 19, outubro/2007.
- MOMIGLIANO, Arnaldo. *Os Limites da Helenização*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1991.
- MOMIGLIANO, A. *The development of Greek Biography*. London: Harvard University Press, 1993.
- RAMOS, Fernão. *Mas Afinal...O que é mesmo Documentário?*, São Paulo: Editora SENAC, 2008.
- RICOEUR, P. *Tempo e narrativa*. Tomo III. Campinas: Papyrus, 1997.
- ROBERTSON, Bárbara, “Psychorealism — animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking” in *Computer Graphics World*, julho de 2004.
- SARLO, Beatriz. *Tempo Passado. Cultura da Memória e Guinada Subjetiva*. São Paulo/Belo Horizonte: Cia. das Letras/Ed. UFMG, 2007.
- SOLOMON, Charles. *The art of the animated image: an anthology*. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.
- STRØM, Gunnar. “The Animated Documentary” in *Animation Journal*, volume 11, AJ Press, Savannah, GA, USA, 2003.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1981.
- WARD, Paul. *Documentary: the margins of reality*. Wallflower Paperback, Great Britain, 2005.
- WELLS, Paul. *Understanding Animation*, London, New York: Routledge - Taylor e Francis Group, 1998.
- \_\_\_\_\_. “Animation: forms and meanings” in NELMES, Jill (edited) *An Introduction to Film Studies* (2ª. edition), London, NY: Routledge, 1999.

### **Filmografia geral**

*Banana is my Business* (1995), de Helena Solberg.  
*Cartola, música para os olhos* (2007), de Lírio Ferreira e Hilton Lacerda.  
*O Engenho de Zé Lins* (2006), de Vladimir Carvalho.  
*O homem que engarrafava nuvens* (2008), de Lírio Ferreira.  
*O longo Amanhecer, uma cinebiografia de Celso Furtado* (2007), de José Mariani.  
*O retrato de Dorian Gray* (1945), de Albert Lewin.  
*Rocha que voa. Brasil* (2002), de Erik Rocha.  
*Simonal – Ninguém sabe o duro que eu dei* (2009), de Claudio Manoel, Calvito Leal e Micael Langer.

### **Filmografia de documentário animado**

*My Most Important Self-Portrait*, de James Baranys  
*More evidence of the holocaust Nazi Concentration Camps* (2006), de Sylvie Bringas e Orly Yadin  
*Drawn from memory* (2005), de Peter Fierling  
*The Moon and the Son* (2005), de John Canemaker  
*Bicycle Messenger* (2005), de Joshua Frankie  
*Walking* (1968), de Ryan Larkin  
*Street musique* (1972), de Ryan Larkin

### **Filmografia de Chris Landreth**

*The listener* (1991)  
*The end* (1995)  
*Bingo* (1998)  
*Ryan* (2004)