

# REVISTA ECO-PÓS

<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/index>



---

## Do Figurativo ao Figural: uma Reflexão sobre a Figura em Francis Bacon e Ryan

India Mara Martins

*Revista Eco-Pós, 2010, v. 13, n. 2, pp 37-58*

A versão online deste artigo está disponível em:

<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/issue/view/24>

---

Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

### Informações adicionais da revista Eco-Pós

sobre: <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/about>

e-mail: [ecopos.ufrj@gmail.com](mailto:ecopos.ufrj@gmail.com)

### Política de Acesso Livre

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona maior

democratização do conhecimento.

Revista Eco-Pós

DOSSIÊ

# Do Figurativo ao Figural: uma Reflexão Sobre a Figura em Francis Bacon e Ryan

India Mara Martins<sup>1</sup>

Universidade Federal Fluminense



## RESUMO

O objetivo deste artigo é investigar em que medida Francis Bacon, na sua luta para escapar à representação e ao figurativismo, influencia na estética do documentário animado “Ryan”, de Chris Landreth. Para fazer esta reflexão vamos analisar os procedimentos de Francis Bacon a partir de alguns aspectos do livro “A Lógica da Sensação”, um estudo da obra do pintor realizado por Gilles Deleuze, que também encontra em Bacon um aliado para reafirmar suas idéias contra a representação figurativa.

## PALAVRAS-CHAVE

Documentário Animado • Representação Figurativa • Figural

## Introdução

As tecnologias digitais vêm exigindo dos teóricos e acadêmicos a reflexão de novos conceitos que surgem na esteira de suas produções. Este é o caso do documentário animado Ryan de Chris Landreth lançado em 2004, que apresenta uma estética não figurativa, definida por Landreth como “Psicorrealismo”. A discussão foi acentuada justamente pelo fato de Landreth chamar o seu filme de documentário animado, considerando que o pressuposto básico do gênero documentário é a representação figurativa, mesmo no

<sup>1</sup> Professora adjunta do Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense - UFF, mestre em Multimeios pela Unicamp, doutora em Design pela Puc-Rio, pesquisa tecnologia digital e novas perspectivas estéticas no audiovisual.

documentário animado. “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 citado por Ward, 2005, p.85).

Por outro lado, o documentário animado atual valoriza aspectos subjetivos das situações, que muitas vezes não têm como ser registrados por uma câmera e são bem representados pela animação. Paul Ward, da Universidade de Brunel, que pesquisa o tema, em seu estudo sobre as relações entre o documentário e o drama, também ressalta esta valorização subjetiva do tema no documentário animado.

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, p.89).

O termo documentário animado associa a animação, que é um gênero cinematográfico e, também se refere a diferentes técnicas de representação e criação do movimento, ao documentário, um gênero cinematográfico que se vale de diferentes recursos, principalmente de imagens live-action<sup>2</sup>, para representar a percepção que o documentarista tem de um determinado universo. Considerando o estilo<sup>3</sup> vamos observar dois tipos de documentário animado: o mais comum, que tem uma certa tradição na história do documentário, é aquele que utiliza imagens live-action junto com animação<sup>4</sup>. O segundo, e mais radical, uti-

---

2 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.

3 Para David Bordwell “O estilo é, minimamente, a textura das imagens e os sons dos filmes, o resultado das escolhas feitas pelo cineasta em circunstâncias históricas particulares”. No sentido mais restrito, “ele toma o estilo como o uso sistematizado e significativo do filme e de técnicas do meio” (Bordwell, 1997, p. 4).

4 Gunnar Strøm diz que uma definição simples e pragmática do termo documentário animado poderia ser: “um documentário no qual uma extensa parte - pelo menos cinquenta por cento - é ‘animada’. A pergunta é: como é que se define mais claramente o que constitui ‘animação’ ou ‘documentário’” (Strøm, 2003, p.49)?

liza recursos de animação na totalidade do filme e apresenta uma animação como resultado final.

Ryan é um documentário animado do segundo estilo, pois apresenta animação em toda extensão do filme, ou seja, a animação é o resultado final. O curta-metragem conta a história do animador Ryan Larkin (Montreal, 1943 - Quebec, 2007) que, após um imenso sucesso, tendo sido inclusive indicado para o Oscar da Animação com *Walking* (1968), tornou-se alcoólatra e viciado em cocaína. Em Ryan, a animação parte de uma situação real: a entrevista com o animador Ryan Larkin realizada por Chris Landreth. As intervenções gráficas, para enfatizar a atmosfera e os aspectos subjetivos da situação, são definidas por Chris Landreth de Psicorrealismo.

O filme pode ser considerado um típico perfil jornalístico: temos a entrevista com a personagem-tema, consulta a fontes que conviveram com a personagem (Felicity, ex-mulher de Ryan, e Derek o seu produtor na época), fotos e imagens de arquivo das experiências vividas pela personagem. Foram vinte horas de entrevistas e muita pesquisa de imagens nos arquivos do National Film Board (NFB), onde Larkin desenvolveu sua carreira.

A utilização da animação para representar fatos reais não é novidade. Esta proposta pode ser observada em *The Sinking of the Lusitânia* (1918, US), de Winsor McCay; em *Hell Unltd* (1936), de Norman McLaren, só para citar exemplos históricos importantes, bem como em outros projetos audiovisuais que ficam no limite entre a ficção e o documentário, adotando a animação como forma de representação. A diferença é que, com os avanços tecnológicos dos softwares e dos sistemas computacionais, há novas e mais rápidas formas para a “interpretação” dos acontecimentos com recursos de animação. Para explicar a sua maneira de representar os fatos, Landreth cria o conceito de Psicorrealismo.

A definição de psicorrealismo é do próprio Chris Landreth, que recorre a este conceito para explicar uma espécie de mutação do Fotorrealismo.

Meu trabalho de animação usou e continua a usar o fotorrealismo, mas o que me interessa mais não está dentro do fotorrealismo no CGI<sup>5</sup>, 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, p.7).

---

5 CGI - Computer-generated imagery.

De certa forma Landreth propõe um novo realismo, que revele aspectos que fazem parte da natureza humana e podem ser representados pelo documentário animado. Preocupação semelhante revela Bacon em entrevista a Sylvester:

Não podemos ficar reproduzindo sem parar a Renascença ou a arte do século XIX, ou qualquer outra coisa. O que se deseja é o novo. Não um realismo ilustrativo, mas um realismo obtido por meio da invenção real de uma maneira nova de encerrar a realidade numa coisa completamente arbitrária<sup>6</sup> (Sylvester, 2007, p.179).

Como Landreth toma como base para sua animação o fotorrealismo vamos retomar esta expressão. Inicialmente o fotorrealismo ou photorealism está associado aos movimentos artísticos da década de 60 (EUA), que trabalhavam a imagem a partir da representação fotográfica. Desde os anos 70 do século XX<sup>7</sup> é um dos principais conceitos no campo da manipulação de imagens através de softwares (Photoshop, Illustrator, Maya, 3D Max) e intervenções computacionais. A animação fotorrealista é aquela que busca uma representação realista do modelo, ou seja, tenta se aproximar o máximo da representação fotográfica, através do rendering – que é o processo de produção de pixels de uma imagem com um alto nível de descrição dos seus componentes. Simplificando são os cálculos que o computador faz para gerar a imagem com todos os elementos (textura, luz, cor etc) aplicados na cena.

No contexto da animação é uma das tendências estéticas mais fortes, até porque vêm da indústria cinematográfica hollywoodiana e japonesa. É a representação que simula o figurativismo, antes criado com o auxílio da câmara clara (renascimento), hoje de softwares de manipulação de imagem e de animação. É a estética que busca o que podemos chamar de naturalismo, característico do cinema norte-americano, que objetiva tornar a simulação o mais natural possível para criar uma relação de ilusão de realidade para o espectador.

---

6 Sylvester retoma a questão e pergunta: Completamente arbitrária ou completamente artificial? FB responde: Bem, eu disse arbitrária, mas acho que artificial é melhor.

7 De acordo com Manovich a partir de meados da década de 1970 até o final da década de 1980 o campo da computação gráfica 3D passou por um desenvolvimento rápido. A cada ano novas técnicas eram criadas: transparência, sombras, mapeamento da imagem, texturas, sistema de partículas, composição e iluminação. Deste modo foi possível usar combinação destas técnicas para sintetizar imagens de quase todos os sujeitos que muitas vezes não são facilmente distinguíveis das tradicionais imagens cinematográficas. Disponível em: [www.manovich.net/DOCS/data\\_art\\_2.doc](http://www.manovich.net/DOCS/data_art_2.doc)

Além de subverter este modelo de representação na composição visual em Ryan, Landreth também utiliza referências do documentário clássico<sup>8</sup> (narrativa em off, apresentação de recursos iconográficos – fotos e desenhos - que ajudam a reconstituir a história do entrevistado) e do Cinema Verité (participação do documentarista como personagem do documentário e do próprio entrevistado que faz a representação visual das outras fontes) e aproveita os recentes recursos dos softwares de animação para desenvolver o conceito de Psicorrealismo, que encontra nas artes plásticas propostas não figurativas.

### **Francis Bacon e o psicorrealismo de Landreth**

Para desenvolver o conceito de psicorrealismo enquanto uma estética não figurativa, uma das referências de Chris Landreth é o pintor Francis Bacon. Esta influência foi assumida publicamente durante sua presença no Festival Internacional de Animação – Anima Mundi 2005, no Rio de Janeiro<sup>9</sup>. Esta referência é explícita quando comparamos os auto-retratos de Bacon com a caracterização de Ryan. A partir do aprofundamento no pensamento do pintor, percebemos que para Landreth, Bacon não era apenas uma referência estética, mas uma forma de dar conta da sensação, pensamento fundamental na criação do conceito de Psicorrealismo. Por isso tentamos utilizar os conceitos desenvolvidos por Deleuze a partir de Francis Bacon para mediar nossa reflexão sobre o Psicorrealismo em Ryan.

Em primeiro lugar é oportuno ressaltar que não se trata de um trabalho de comparação, pois estamos falando de suportes (pintura e animação), que embora apresentem pontos de convergência, são de natureza diferentes. É muito mais um trabalho de intertextualidade, na definição de Júlia Kristeva, introdutora do termo na teoria literária em 1966: “a intertextualidade designa a transposição de signos de um sistema para outro e sua prática exige o desencadeamento de articulações que multiplicam os sujeitos de um texto”

<sup>8</sup> Estamos utilizando a expressão “clássico” para se referir à Escola Britânica e as características que acabaram por definir o cinema documentário junto aos espectadores. Entendemos que Landreth reforça estas características para deixar claro que apesar de utilizar animação como suporte, está fazendo um documentário.

<sup>9</sup> Palestra no Papo Animado de 16.07.2005.

(Kristeva, 1974).

Neste sentido estamos falando da articulação de três sistemas: filosofia, pintura e animação. Em primeiro lugar temos a reflexão do filósofo Deleuze sobre Francis Bacon, que em seu conhecido método de colagem já faz a transposição de signos de um sistema para outro. Neste caso específico, para analisar a pintura de Bacon, Deleuze se apropria e modifica o conceito de Figural (Lyotard), corpo sem órgão (Artaud) e das entrevistas de Bacon (Sylvester), além dos conceitos cunhados por ele e Guattari (Mil Platôs).

O próprio Francis Bacon é autor de uma obra, que em sua originalidade, transita de um sistema a outro, manipulando diferentes tipos de imagens. Ele utiliza a fotografia (para fazer os retratos dos amigos), as seqüências de movimentos de Muybridge (que o influenciaram na realização de séries), fotos de jornais, radiografias, fotos de texturas da pele de animais, cinema (Bunuel e Eiseinstein), ilustrações de livros de Medicina e História Natural. Sem esquecer as referências a Velasquez, Rembrandt, Van Gogh, Picasso entre outros pintores.

### **Francis Bacon por Deleuze**

Vamos começar explicando o interesse de Deleuze por Francis Bacon. Deleuze é contra a representação<sup>10</sup>, por isso procura aliados em diferentes áreas (principalmente nas artes: literatura, cinema e pintura) que reforcem a sua posição. Representação para Deleuze é a reprodução de modelos que subordinam a diferença à identidade. A luta de Deleuze ao falar contra a representação é uma luta contra a identidade, pela valorização da diferença. Porque Deleuze se insurge contra a identidade? Porque toda filosofia de Deleuze é uma tentativa de escapar de modelos universais, para ele conceitos filosóficos são singulares. Nesse sentido, ele é contra o pensamento filosófico que procura reduzir todo tipo de diferença a modelos e padrões universais.

Deleuze acredita que alguns artistas afirmam a identidade da diferença.

---

10 “A obra de Gilles Deleuze compreende um esforço de crítica a um tipo de pensamento designado de representação e entendido como constituição de uma filosofia da diferença. Tanto a crítica à representação quanto a construção de uma filosofia da diferença são duas faces de um mesmo movimento de pensamento; a crítica e a clínica são indissociáveis em Deleuze” (Vasconcellos, 2005, p.1217-1227).

Bacon seria um deles, pois Deleuze vê na sua pintura imagens que neutralizam a representação. É esta neutralização da representação que leva Deleuze a encontrar em Bacon um aliado para a sua filosofia da diferença. Bacon faz uma crítica da figuração, mas mantém a figura. A questão é como criar uma figura que não seja representativa? Deleuze acredita que Bacon resolve isso com a articulação de três elementos fundamentais em sua obra: figura, grande superfície plana e contorno e com o processo pré-pictural que denomina de diagrama<sup>11</sup>.

Para Deleuze, o quadro nunca é uma tela branca, ela está sempre repleta de clichês (físicos e psíquicos). Por isso, você precisa destruir os clichês. Bacon faz isso através do diagrama (marcas livres). Ou seja, parte-se de uma forma figurativa e o diagrama intervém na luta contra o clichê – borrando a figuração, fazendo surgir uma forma diferente. O diagrama cria uma mudança na forma, que é uma deformação. Desta forma, revela a intensidade da sensação, através de um processo pictórico que vai da forma à deformação. “O que eu pretendo fazer é distorcer a coisa até um nível que está muito além da aparência, mas na distorção voltar a um registro da aparência”, afirma Bacon em entrevista (Sylvester, 2007, p.40).

...Porque esta imagem é como se equilibrar numa corda tensionada entre aquilo que se costuma chamar de pintura figurativa e aquilo que é abstração. Está na fronteira da abstração, mas na verdade nada tem a ver com ela. É uma tentativa para fazer com que a coisa figurativa atinja o sistema nervoso de uma maneira mais violenta, mais penetrante (Bacon em entrevista Sylvester, 2007, p.12).

Para tratar destes aspectos o livro “A lógica da Sensação” é dividido em aspecto estrutural (os três elementos); a Relação entre os três elementos; os conceitos que Deleuze trabalha a partir de Bacon: movimento, sensação e força. Vamos tratar principalmente da figura e de alguns conceitos criados por Deleuze a partir da obra de Bacon, principalmente sensação, que nos parece uma possibilidade de entendimento do Psicorrealismo no documentário animado Ryan.

---

<sup>11</sup> “O diagrama é, portanto, o conjunto operatório das linhas e zonas, dos traços e manchas assignificantes e não representativos. E a operação do diagrama, sua função diz Bacon, é sugerir. Ou, mais rigorosamente, introduzir ‘possibilidades do fato’ (Deleuze, 2007, p.104)”.

## A figura

Como dissemos anteriormente a primeira referência a Bacon, que salta aos olhos em Ryan de Chris Landreth, são as figuras deformadas. Talvez a figura seja também o que Deleuze mais estuda. Justamente porque para ele é na figura que se concentra a representação. O fundamental na crítica da representação está na figuração da figura. O aspecto ilustrativo sem dúvida deve estar presente na reprodução de certas partes da cabeça ou do corpo, pois se estes aspectos não estiverem presentes cai-se no abstracionismo.

A figura nos quadros de Bacon quase sempre está isolada pela área redonda. De acordo com Deleuze, Bacon diz que utiliza esta estratégia para conjurar “o caráter figurativo, ilustrativo e narrativo que a figura, necessariamente, teria se não estivesse isolada” (Deleuze, 2007, p.12).

A figura não tem modelo a representar, nem história a contar. Por isso, possui como que duas vias possíveis para escapar do figurativo: em direção a uma forma pura, por abstração; ou em direção a um puro figural, por extração ou isolamento. Se o pintor faz questão da Figura, se toma a segunda via, será para opor o “figural” ao figurativo. A primeira condição é isolar a Figura. O figurativo (representação) implica, com efeito, a relação entre a imagem e um objeto que ela deve ilustrar; mas implica também a relação de uma imagem com outras imagens em um conjunto composto que dá a cada um o seu objeto (Deleuze, 2007, p.12).

Neste contexto, Deleuze vai adaptar o conceito de Figural cunhado por Jean-François Lyotard<sup>12</sup>. De acordo com Claude Aubral a elaboração do conceito de ‘figural’ por Lyotard faz parte de um movimento de protesto:

(...) o acontecimento não é um texto (...) há nele um espaço ou mais uma diferença, constitutiva, que não se dá a conhecer, mas a ver. Lyotard se opôs a redução da realidade à língua e contesta o poder hegemônico que a lingüística tem a tendência de se arrogar. O real não se identifica a uma outra relevância do puro logos, que ele não é suficiente para decodificar. O figural dentro da arte se coloca a trabalho da libido, por que o olho é ao mesmo tempo ‘força’ e ‘lugar da palavra’. O figural não está mais ao lado da ‘significação’ e da ‘racionalidade’, mas da ‘expressão’ e do ‘afeto’ (Aubral e Chateau, 2001, p.203).

No artigo “Imagens, Figuras e Acontecimentos”, Trindade (2004) explica como Deleuze se apropria do pensamento de Lyotard quando diferencia figural de figurativo. Para Deleuze o figurativo implica na relação de uma imagem a um

---

12 É bom ressaltar que para Lyotard o figural é uma mutação do figurativo, já para Deleuze o figural se opõe ao figurativo. “La part d’invisibilité investit en effet ce qui ne serait plus la figure classique dans l’emploi courant du terme figuratif: le figural s’instaure dans un travail qui s’opère à travers une mutation du figuratif. Il découle de l’intervention d’un espace d’invisibilité dans la visibilité de la figure. L’invisible est inhérent au visible, ‘même’ en ce qu’il a de figuratif, ce qui produit sa figurabilité” (Aubral e Chateau, p. 200 a 203).

objeto, que ela é encarregada de ilustrar e narrar, realizando assim o objetivo da representação e o figural ocorre como um corte nesse objetivo, procurando afirmar, através de uma imagem com outras imagens, o que ali escapa ou tende a escapar. Contudo Trindade ressalta que “o figural, para ambos, pertence à ordem dos sentidos e não a ordem da linguagem, dando consistência ao que ‘passa’, afirmando-o como acontecimento” (Trindade, 2004, p.5).

Figural para Deleuze é a figura sem figuração primária, que ele relaciona com a mimese. É a figura desfigurada despojada da função figurativa – que remete a algo fora do quadro. Segundo Deleuze, Bacon descobre técnicas para transformar a figuração em figural. Ele cita duas características da figura criada por Bacon: o fora do quadro – a figura de Bacon não remete a um objeto exterior, a um modelo que procuraria imitar, mas sim à lógica da sensação<sup>13</sup>, à forma sensível. Bacon pinta artefatos, objetos fechados – é bom lembrar que ele era design de mobiliário. É esta forma sensível que remete a sensação, ele quer que a sua pintura atinja diretamente o sistema nervoso – toque no nervo.

A segunda característica da figura (criada para escapar à representação) é que quando há mais de uma figura não se deve narrar uma história. No momento em que há várias figuras numa tela, as pessoas começam a criar histórias e ter interpretações. Para Deleuze duas figuras em Bacon formam um só fato ou duas figuras formam um só corpo, um acoplamento de figuras, sem história alguma para contar. Na entrevista a Sylvester, Bacon deixa claro que para ele é muito importante pintar a emoção, por isso tem dificuldade para pintar figuras, porque quando o faz corre o risco de re-introduzir a representação. Duas figuras levam à narrativa, ou interpretação narrativa. “Não é que eu queira evitar, mas gostaria muitíssimo de fazer aquela coisa que Valéry disse: proporcionar emoções sem o tédio da comunicação. E no instante em que entra uma história, o tédio toma conta de você (Sylvester, 2007, p.65)”.

Chris Landreth não é contra a narração, ele se vale de recursos narrativos para contar a história de Ryan e mesmo nos seus filmes anteriores há uma estrutura narrativa (The End, Bingo). O que o aproxima de Bacon é o desejo de representar a sensação e também encontrar estratégias para escapar ao Fotorrealismo, que busca se aproximar do naturalismo alcançado pela

---

13 Lógica da Sensação – termo cunhado por Cézanne.

reprodução fotográfica, e é o modelo de representação dominante na animação comercial. Uma destas estratégias pode ser observada na composição visual das personagens do documentário animado *Ryan: Chris, Ryan, Felicity, Derek e Bárbara*. A caracterização de cada um diz mais sobre a energia que emana delas, do que sobre sua aparência, sua forma física.

Chris, que teve a representação mais naturalista (pelo menos no início do filme), tem o seu rosto e pescoço com muitas marcas de tinta e no lado direito da sua cabeça, vemos pétalas amarelas com o desenho de dois buracos (olhos) e traços de uma boca sorridente. Quando a câmera se aproxima da boca e dos olhos “penetramos” num campo de girassóis. Quando ele é afetado por forças externas (discurso de Ryan) que ativam forças internas (memórias), a sua cabeça e, em alguns momentos o seu corpo, são apertados por fios coloridos.

Ryan, que tem a aparência menos naturalista, teve partes de sua cabeça e rosto retiradas e apresenta uma magreza esquelética que não tem qualquer semelhança com as fotos utilizadas como referência para a modelagem em 3D. Nestas fotos vemos Ryan com uma estrutura corporal normal. Da onde se conclui, que o seu aspecto físico reforça mais o modo como Landreth o percebe, do que sua real aparência. Contudo percebemos Ryan ali com toda sua intensidade e força. Talvez justamente esta dissemelhança torne a personagem mais intensa. Ou como propõe Bacon: “(...) a obsessão é justamente esta: como posso fazer essa coisa com o máximo de semelhança da maneira mais irracional possível? Que não se trate somente de reconstituir a aparência da imagem, mas de reconstituir todas as áreas de sentimentos por ela inspirados” (Sylvester, 2007, p.26).

O processo de criação da personagem Ryan tem início durante as entrevistas. Landreth desenhava esboços de Ryan e dele mesmo na situação da entrevista e estes desenhos foram a base para as representações, em 3D, dos dois animadores, que aparecem no filme. “Nossa aparência visual reflete medo, insanidade, compaixão, vergonha e criatividade” (Robertson, 2004, p.4).

Derek, o produtor sério e sóbrio, é representado com 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 ressalta as características da personagem e a sua relação com o protagonista, Ryan. Os

modelos para Derek Lamb, amigo e produtor de Ryan; e Felicity Fanjoy, a sua ex-mulher – são baseados em desenhos de Ryan Larkin.

“O Fotorrealismo 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“ (Robertson, 2004, p.4).

A última personagem é Barbara, a mãe de Chris, que aparece nas lembranças do animador, e para quem o documentário animado é dedicado. Ela aparece em uma foto preto e branco, que vai sendo deformada por recursos de computação gráfica, metáfora da sua destruição por causa do alcoolismo. A utilização de fotografia P&B já havia acontecido na apresentação de Ryan e Felicity. Normalmente, a fotografia funciona para ativar a memória das personagens e também como uma indexação do mundo real. Assim que cumprem este papel elas são submetidas a intervenções gráficas, degradadas, destituídas de seu caráter figurativo e incorporadas ao universo da animação.

Ao longo do filme, as personagens Chris e Ryan sofrem as maiores violências do ponto de vista da manipulação da imagem e da deformação. As deformações acontecem principalmente na cabeça e no rosto, os ícones do figurativismo. Deleuze também observa e valoriza este procedimento em Francis Bacon.

### **Cabeças e rostos**

Na relação entre corpo e cabeça, Deleuze ressalta que Bacon é um pintor de cabeça e não de rosto. Para Deleuze conceitualmente uma cabeça é diferente de rosto. Em *Mil Platôs*, Deleuze cria o conceito de cabeças. A idéia de Deleuze é caracterizar o rosto dizendo que ele faz parte de dois sistemas: o rosto (que é plano) se enrola na cabeça (que é volume). A cabeça tem volume e cavidade: este processo de rostificação pode surgir em todo corpo ou até no que não é humano. O rosto é bidimensional, a cabeça é tridimensional. Para Deleuze, Bacon pinta cabeças sem rosto, pois o rosto é uma organização espacial – é plano – e apre-

senta uma estrutura recoberta. Ele desfigura a cabeça para que ela perca o rosto. A cabeça faz parte do corpo – o rosto é acrescentado<sup>14</sup>.



Deleuze é contra o rosto porque é contra o regime de significância e subjetivação. Mas como não subjetivar? É o rosto que traz a imagem da subjetivação. Mecanismo e poder se exercendo através da figura. O poder precisa do sujeito. O poder está no rosto. A importância do poder de criar um certo tipo de subjetividade. Politicamente Deleuze é a favor da destruição do rosto. O rosto deve ser desfeito, desorganizado para dar lugar a ‘assignificação’ e ‘assubjetivação’. Para fazer os traços de um rosto escapar à organização e fazer a cabeça aflorar, Bacon usa o processo pictórico de raspar e limpar. Num quadro de Bacon, o rosto perde a sua forma para revelar sua força.

Como já ressaltamos os dois personagens que sofrem as maiores intervenções em seu rosto e cabeça são Chris e Ryan. A expressão de Ryan, apesar de desfigurada, mantém algo de sua aparência, talvez dada pelos óculos equilibrados sobre o nariz. A sua cabeça quando vista por trás, tem apenas um frágil fio que relaciona a parte superior com a inferior e o pescoço. É bom lembrar que estes buracos na cabeça não revelam apenas a sua frágil condição no momento, mas também como ele reage e o efeito que cada situação provoca no animador.

Percebemos este movimento claramente quando Landreth mostra a Ryan

---

14 “Retratista, Bacon é pintor de cabeças, e não de rostos. Há uma grande diferença entre os dois, pois o rosto é uma organização espacial estruturada que recobre a cabeça, enquanto a cabeça é uma parte do corpo, mesmo sendo a sua extremidade” (Deleuze, 2007, p.28).

um desenho original da animação *Walking* (1968) e vemos fragmentos do filme dentro da sua cabeça. O mesmo acontece quando Landreth pergunta sobre Felicity e Derek, normalmente temos a projeção da imagem de como eles eram no passado, é a memória de Ryan, que os buracos da sua cabeça revelam. As cores também invadem o que resta da cabeça de Ryan quando ele se emociona, como acontece quando ele toca a mão de Felicity e diz que eles podiam ter tido filhos, e o neon rosa de Felicity invade seu cérebro. Ou seja, Landreth revela o Ryan por trás da sua aparência física e mostra literalmente o que acontece dentro de sua cabeça. Esta é uma perspectiva que só o documentário animado pode alcançar no contexto do filme documentário<sup>15</sup>.

### **Pintar a sensação**

Como observamos acima, no estudo da figura Bacon privilegia o corpo, mas o corpo experimentando uma sensação. A figura em Bacon aparece experimentando determinadas sensações, determinadas forças. A figura torna visível algo que é invisível – a força.

Esta é uma maneira de lutar contra a representação, diferente do Expressionismo e do Abstracionismo, movimentos criticados por Bacon. De acordo com Deleuze, Cézanne deu a esta via da figura um nome simples: sensação. Apesar das diferenças evidentes entre Cézanne (mundo como natureza) e Bacon (mundo como artefato), Deleuze percebe um fio que liga os dois pintores, o desejo de pintar a sensação. “A figura é a forma sensível referida à sensação; ela age imediatamente sobre o sistema nervoso (...)”. Deleuze ressalta que “a sensação é o contrário do fácil do lugar-comum, do clichê, mas também do ‘sensacional’, do espontâneo” (Deleuze, 2007, p.42). Para Bacon a sensação é o que passa de uma ordem à outra, de um “domínio” a outro. É por isso que a sensação é a mestra de deformações, agente de deformações do corpo (Deleuze, 2007, p.43).

As deformações em Ryan estão presentes na caracterização física das personagens como já mostramos e também nas transformações que elas vão

---

15 O Novo Jornalismo também alcançou este nível de aprofundamento em seus perfis biográficos utilizando recursos típicos do jornalismo, como a entrevista, e da literatura, como a reconstituição minuciosa e descrição de sonhos e pensamentos dos entrevistados.

sofrendo ao longo dos 14 minutos do documentário animado. Quase sempre estas deformações, geradas por transformações e intervenções gráficas computacionais, surgem quando as personagens são afetadas por forças externas (perguntas ou afirmações dos interlocutores) ou internas (suas próprias memórias).

Diferente da pintura de Bacon, que apresenta movimento, mas não transformação, em Ryan este procedimento, que podemos dizer é intrínseco à animação enquanto sistema é também uma estratégia de desfiguração e revelação de forças não visíveis. Na primeira seqüência, quando o animador Chris está no banheiro e se olha no espelho, o seu rosto passa a ter várias intervenções gráficas: fios amarelos e um buraco no alto da cabeça para aonde a câmera faz um zoom e explodem girassóis. Além de vários curativos colados em seu pescoço. Ele explica que são as marcas de suas experiências e revela o primeiro trauma, aos dois anos, quando aparece uma foto sua em P&B e a sua cabeça é amarrada por feixes de fios coloridos, estilo néon, até quase esmagá-la.

Dependendo da intensidade da reação da personagem a estas forças, ela e o espaço perdem totalmente a forma. Por exemplo, quando Chris confronta Ryan a respeito do álcool. Ironicamente, neste momento Chris tem um halo iluminado de anjo sobre a cabeça e fala pausada e docemente. Ryan reage violentamente, se enfurece e começa a gritar, derruba um chumaço do seu cabelo, que lhe é devolvido por Landreth. A fúria de Ryan é revelada pelos espetos vermelhos (literalmente “o sangue lhe sobe à cabeça”) que surgem na sua cabeça e também no espaço ao redor. Um cartaz vermelho derrete na parede cinza, que parece pulsar, tal é a intensidade da raiva da personagem. A reação violenta de Ryan apaga a luz do halo de Chris e traz as lembranças de sua mãe Bárbara, também alcoólatra. Ele se desequilibra diante da situação e de sua cabeça brotam muitos fios coloridos, revelando o caos que toma conta do documentarista a partir de suas próprias lembranças.

Na próxima seqüência, a câmera se afasta da mesa. Temos então o rosto de Chris cercado de microfones e com as intervenções gráficas coloridas espremendo seu cérebro. O espaço ao seu redor se dilui, tornando-se uma zona indistinta, personagens e objetos parecem flutuar no espaço. Entra o letreiro com o primeiro nome do animador “Chris” em fundo preto, o mesmo utilizado para

destacar as demais personagens do documentário animado. Agora nos voltamos para a vida de Chris Landreth, agora personagem, que é ilustrada como em qualquer documentário com fotos P&B de sua mãe, Bárbara, que vão sendo degradadas através de intervenções gráficas, e a narração em off de Chris, num texto poético que revela a dor de ver sua mãe definhar por causa do alcoolismo.

A dissolução das referências espaciais é uma constante no documentário animado Ryan, mesmo a cafeteria, que no início do documentário animado apresenta cadeiras, mesas e cartazes na parede, ou seja, uma representação figurativa, se torna quase abstrata nos momentos em que o cenário é utilizado para tornar visível a tensão das personagens. Esta dissolução de objetos e do espaço físico pode ser uma estratégia de isolamento da figura, que busca enfatizar mais a sensação do que a história que está sendo contada. Se em Bacon, o isolamento se dá a partir da definição de espaços (área redonda ou paralelepípedo configurada por cubos, barras, sofás etc), que isolam a figura dos objetos, em Landreth é a dissolução dos objetos, uma espécie de flou, que torna as zonas em torno das figuras indistintas.

### **Pintar as forças, animar a sensação**

É interessante observar que após fazer a defesa de uma arte não figurativa, ir contra a representação, Deleuze adota outro ponto de vista no qual a separação das artes, com suas hierarquias e autonomias não têm mais importância. O que importa é captar forças como Cézanne, o gênio que subordinou a pintura a esta tarefa e conseguiu tornar visíveis a força de germinação da maçã, a força térmica de uma paisagem e, também, Van Gogh que inventou forças desconhecidas como a força de uma semente de girassol.

Em arte, tanto em pintura quanto em música, não se trata de reproduzir ou inventar formas, mas de captar forças. É por isso que nenhuma arte é figurativa. A célebre fórmula de Klee, 'não apresentar o visível, mas tornar visível', não significa outra coisa. A tarefa da pintura é definida como a tentativa de tornar visíveis forças que não são visíveis (Deleuze, 2007, p.63).

Mas quando Deleuze cita o pintor Millet acusado pelos críticos de pintar camponeses que carregavam um ofertório como um saco de batatas, ao que ele respondia "que o peso comum aos dois objetos era mais profundo que sua dis-

tinção figurativa”, percebemos que para Deleuze pintar a força do peso e não o ofertório é também uma maneira de se posicionar contra a representação. Ele também se pergunta sobre as forças elementares como pressão, inércia, peso, atração, gravidade, germinação, lembrando que “a força insensível de uma arte parece antes fazer parte dos dados de outra arte: por exemplo, como pintar o som e até mesmo o grito (e inversamente, fazer ouvir as cores?)” (Deleuze, 2007, p.63).

Em Bacon observamos o movimento se realiza em espasmos ou nos passeios das figuras sobre algumas estruturas inseridas para as isolar. Na animação, em especial em Ryan, o movimento tem um valor intrínseco e é parte da estratégia de Landreth para concretizar o conceito de Psicorrealismo. Assim como a caracterização dos personagens (que não é figurativa, mas não chega a ser abstrata), a animação em Ryan oscila entre uma representação naturalista dos movimentos das personagens, mas em alguns momentos não resiste e se rende às possibilidades de deslocamento permitidas pelo software. Na primeira sequência, quando temos a apresentação de Chris diante do espelho observamos que os seus movimentos são naturais. Mas merece destaque um movimento de penetração em seu cérebro, que só é possível para uma câmera 3D.

Paul Wells observa este movimento de penetração como uma das tendências das animações atuais, ele denomina de “animação penetração”, termo utilizado também por John Halas e Joy Batchelor. Neste caso, o termo penetração se refere a:

(...) capacidade da animação para evocar o espaço interno e descrever o invisível. Conceitos abstratos e estados anteriormente inimagináveis podem ser visualizados através da animação de formas, que são difíceis de alcançar, ou que continuam pouco convincentes – no contexto do live-action (Ward, 2005, p.96).

O estilo de animação naturalista é retomado quando ele caminha para o interior da cafeteria onde vai encontrar Ryan. Neste ambiente, mesmo as personagens deformadas têm movimentos humanos. Mesmo Zaz, que está derretido sobre a mesa enquanto fuma, revela naturalidade no gesto de fumar. Mas é na animação da personagem central, Ryan, que Landreth revela todo seu domínio da arte de animar. Os movimentos mais imperceptíveis são realizados para dar total verossimilhança aos gestos da personagem. Os movimentos são

sutis, mínimos, o que segundo Landreth é extremamente difícil de animar. “Retratar uma pessoa sentada conversando e pensando é muito difícil. Fazer pequenos gestos é uma ciência exata” (Robertson, 2004, p.6). Neste sentido, lembramos da noção de movimento de Bacon e Deleuze: mover-se sem sair do lugar. Em Ryan, as personagens ficam quase sempre sentadas em torno da mesa da cafeteria do abrigo, os deslocamentos são no tempo – quase sempre em direção ao passado – quando as memórias são despertadas.

Após o início da entrevista com Ryan, Landreth novamente faz uso de uma animação não naturalista no deslocamento (surgimento) das personagens que são entrevistadas por ele. Como já destacamos Chris se desloca de forma natural (caminhando) para a cafeteria onde fará as entrevistas e Ryan já se encontra a sua espera. As demais personagens surgem todas de formas inusitadas como vamos descrever. Após Chris mostrar uma foto de uma jovem e ativar a memória de Ryan, Felicity aparece subitamente ao seu lado. Ryan neste momento encontra-se imobilizado, como se não estivesse ali: ele só é animado quando Felicity se refere a ele. Os demais deslocamentos de Ryan ocorrem em interação com os seus filmes.

Na próxima seqüência, quando Ryan fala de animação com Chris e seus olhos brilham temos um boneco de papel recortado de Felicity ainda jovem, em tamanho natural, ao lado de Ryan, também jovem num palco. Neste momento, Ryan coloca o boneco de Felicity de lado e passa a brincar com os movimentos do próprio corpo. Entram as imagens da sua animação *Street musique* (Ryan Larkin, 1972) e ele interage com a animação até o momento em que uma película de filme arrebenta e interrompe o que estava acontecendo.

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

ele. Neste momento Ryan lembra de Derek e o vemos dentro da sua cabeça (afinal ela tem um buraco que expõe o que acontece lá dentro).

É a deixa para Derek entrar em cena: ele desliza do alto, em uma cadeira executiva de rodinhas, fala e gesticula calmamente. Quando Derek descreve o processo criativo de Ryan e o seu vício em cocaína, 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.

Na seqüência final, em que reconstitui um boulevard em Montreal, Landreth coloca o palhaço carregando um piano do seu filme anterior *Bingo* (2001) e um homem com uma maçã no rosto, uma referência à obra *The Son of Man* (1964), de René Magritte, junto aos outros passantes para os quais Ryan pede esmolas. Fica claro que as artes plásticas são uma referência constante nas escolhas estéticas de Landreth. Talvez aí esteja a essência da sua rejeição ao Fotorrealismo, que pode ser observada claramente na seqüência da rua de Montreal. Para fazer a cena da rua, a modeladora Helen Zotalis Van Emmerik trabalhou quatro meses recriando detalhadamente uma parte da cidade de Montreal em 3D a partir de 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 (Robertson, 2004, p. 7).

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” (Robertson, 2004, p. 7). A mesma distorção foi utilizada em *Zaz*, um dos miseráveis que a câmera revela na panorâmica da cafeteria, derretendo-o com o SyFlex e então derramando seu corpo sobre uma mesa como um bêbado que já passou dos limites. “Algumas personagens secundárias são baseadas em pessoas reais que Ryan conhece no albergue, mas *Zaz*, o cara derretendo, é toda minha criação” (Robertson, 2004,

p.7).

Esta declaração revela que, apesar do conteúdo do documentário animado ter como referência e se ater ao mundo histórico - representado aqui pelo áudio das entrevistas que realizou, as fotografias, desenhos e fragmentos de imagens das animações de Ryan Larkin que reuniu em seu levantamento para fazer o documentário animado - a atmosfera<sup>16</sup> é totalmente recriada por Landreth. Esta recriação é subjetiva e representa como ele sentiu e percebeu a atmosfera da cafeteria onde esteve com Ryan Larkin, e que definiu como o espaço para situar todas as entrevistas do documentário animado Ryan (2004). A personagem Zaz, totalmente criada por Landreth, não é considerada uma personagem ficcional, é mais um dos recursos psicorrealistas que contribui para a reconstituição da atmosfera da cafeteria. Zaz pode ser considerado material pró-fílmico<sup>17</sup>.

Aliás, este é um recurso bastante utilizado nos documentários animados, pois as representações gráficas (objetos, cenários e personagens) utilizadas para tornar visíveis os estados mentais e os aspectos subjetivos de determinada situação algumas vezes não existem no mundo real e são produzidas para funcionar no universo do documentário animado. Por outro lado, se considerarmos o conceito de espaço pró-fílmico como tudo aquilo que é tomado pela câmera, o documentário animado que trabalha com animação em toda sua extensão e é realizado computacionalmente, assim como o cinema digital que não tem suas imagens captadas por uma câmera, não tem espaço pró-fílmico. Estamos diante de uma nova perspectiva seja no campo do cinema, ou no campo, do documentário.

O documentário animado representa atualmente o principal desafio para o cinema documentário. Pois é uma representação construída por imagens de síntese, mas que não pode ser menosprezada, pois vai além das experiências com CGI que reconstituem situações de cunho histórico e científico. Na medida em que permite a valorização de situações subjetivas (sonhos, desejos, angústias) e a representação figurativa e figural, coloca em cheque a noção de mundo histórico que sempre definiu o documentário e o conceito de

---

16“No cinema, a atmosfera é o que dá o ‘tom’ à representação. É ela que a caracteriza, atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidades” (Gil, 2005, p.17).

17 Material pró-fílmico: termo introduzido pela crítica francesa para indicar quaisquer objetos (adereços, elementos cenográficos etc.) em geral inexistentes no mundo real, e produzidos para funcionar, exclusivamente, no universo do filme.

representação que valoriza a reprodução de um modelo.

### **Breve conclusão**

Em todas as seqüências de Ryan que descrevemos observa-se um tratamento não figurativo ou que escapa aos padrões do fotorrealismo: na deformação das personagens, na animação não naturalista e na construção espacial. Contudo, não podemos dizer que este tratamento em Ryan de Chris Landreth é uma forma de lutar contra a representação como propõe Deleuze. Pois se trata de um documentário animado que tem um referente no mundo real e busca representá-lo, muitas vezes recorrendo a modelos, julgamentos e convenções determinadas pela sociedade.

A deformação das personagens pretende “representar” sua vida tecendo um juízo de valor (decadência), o que é justamente o contrário da proposta de Bacon, para quem as figuras não querem dizer, nem contar nada, apenas fazer sentir. A dissolução espacial também é uma maneira de “representar” o encontro das personagens com elas mesmas através de suas memórias e lembranças. Ou seja, há sim uma forte influência de Francis Bacon em Ryan de Landreth, mas é apenas na forma, já que Landreth se apropria destes recursos para viabilizar a representação da vida de Ryan Larkin através do documentário animado. Landreth não concretiza o ideal de Bacon compartilhado por Deleuze de destruir a representação e evitar a narração<sup>18</sup>.

Mas Landreth compartilha a busca de Bacon e de outros pintores que citamos ao longo do artigo (Cézanne, Van Gogh, Milliet) de tornar “visíveis as forças invisíveis” e do documentário animado de “documentar o indocumentável”. Por outro lado, podemos dizer que é o psicorrealismo, enquanto uma mutação do fotorrealismo, que viabiliza esta maneira de representar os acontecimentos e se apresenta como um diferencial dentro do contexto do próprio documentário animado.

Podemos especular que esta mutação do fotorrealismo que leva ao que Landreth chama de psicorrealismo se aproxima do conceito de figural de

---

18 Bacon não faz diferença entre representação, narração e ilustração. O termo representação é usado por Deleuze no contexto que explicamos no início do artigo.

Lyotard, para quem o figural se instaura através de um trabalho de mutação do figurativo. Mesmo na adaptação do conceito de figural feita por Deleuze para quem “o figurativo implica na relação de uma imagem a um objeto, que ela é encarregada de ilustrar e narrar, realizando assim o objetivo da representação e o figural ocorre como um corte nesse objetivo, procurando afirmar, através de uma imagem com outras imagens, o que ali escapa ou tende a escapar”. Podemos dizer que o que escapa ou tende a escapar é sempre a sensação. Em relação a Ryan, ousamos afirmar que Chris Landreth consegue capturar o que escapa, pois transmite a intensidade e revela as paixões do animador Ryan Larkin em apenas 14 minutos de filme. Não revela só Ryan, mas a si próprio, o seu entusiasmo e medo diante do sucesso e da criação.

Neste sentido podemos afirmar que o documentário animado Ryan de Chris Landreth, apesar de não se constituir numa luta contra a representação como Francis Bacon na leitura de Deleuze, consegue deslocar-se do figurativo para o figural e sua proposta estética se configura como uma possibilidade para o documentário animado cumprir um dos seus grandes objetivos “documentar o indocumentável”, como propõe Paul Ward.

## Bibliografia

- AUBRAL, François et CHATEAU, Dominique. *Figure, Figural*. Paris, Montréal: Éditions L'Harmattan, 2001. P. 203.
- BORDWEL, David. *On the History of Film Style*. Cambridge, Massachusetts, and London, England: Harvard University Press, 1999.
- COLEMAN, Patrick, SINGH, Karan. “Ryan: rendering your animation nonlinearly projected”, *Dynamic Graphics Project*, Computer Science, University of Toronto, 2004.
- DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: Lógica da Sensação*, tradução equipe Roberto Machado, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- KRISTEVA, Julia. *Ensaio de literatura*. Rio de Janeiro: Eldorado, 1974.
- LYOTARD, Jean François. *Discurso, Figura*. Barcelona: Editorial Gustavo, Gilli, 1979.
- MARTINS, I.M. “O Documentário Animado Ryan e o Psicorrealismo” in *Ciberlegenda*, Ano 9, número 19, outubro/2007.
- ROBERTSON, Bárbara, “Psychorealism - Animator Chris Landreth Creates a New Form of Documentary Filmmaking” in *Computer Graphics World*, julho de 2004.
- STRØM, Gunnar. “The Animated Documentary” in *Animation Journal*, volume 11, AJ

Press, Savannah, GA, USA, 2003.

WARD, Paul. *Documentary: the Margins of Reality*. Wallflower Paperback, Great Britain, 2005.

WELLS, Paul. Animation: Forms and Meanings in NELMES, Jill (edited) *An Introduction to Film Studies* (2a. edition), London, NY, Routledge, 1999.

VASCONCELLOS, Jorge. “A Filosofia e seus Intercessores: Deleuze e a Não-Filosofia” in *Educação, Sociedade*, Setembro/Dezembro, 2005, vol.26, n.93, p.1217-1227.

TRINDADE, Denise Jorge. “Imagens-Figuras e Acontecimentos”, apresentado no painel Comunicação, Acontecimento e Memória - *Intercom 2004*. Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/18143/1/R1236-2.pdf>