

O desenho como concepção: algumas considerações sobre o papel do storyboard na animação

Vivian Herzog¹
Professora de Desenho e Storyboard do Centro de Artes - UFPel

Este artigo propõe relacionar o mito do desenho de Debutades e as considerações do teórico Erwin Panofsky (1892-1968) sobre o pensamento de Federico Zuccari (século XVI) acerca do desenho interno (concepção) e externo como ato gráfico (grafológico) ao papel do *storyboard* nos processos da animação. Segundo Harold Whitaker e John Halas (2011, p. 5) o *storyboard* é a visualização do roteiro onde se pode criar uma continuidade cinemática dos desenhos do projeto que será realizado. “Todos os inícios e paradas das ações de um potencial personagem seriam explicados detalhadamente em uma série de esboços” (WHITAKER, HALAS, 2011, p.05). Os esboços são discutidos pela equipe e recebem determinados tratamentos e finalizações de acordo com as especificidades do projeto. Um *storyboard* que se destina ao trabalho interno de uma equipe pode receber um tratamento menos detalhado do que um *storyboard* de apresentação² que consiste em apresentar o conceito, clima e as ideias principais que estarão presentes na animação.

Ao constatar que o *storyboard* é a primeira visualização da narrativa é possível pensar que há uma dose de concepção, idéia e realização que se faz presente nessa etapa da pré-produção crucial para a delimitação da história. Nesse sentido buscamos cruzar o que há de construção visual intrínseco ao desenho no *storyboard*, às

1 - vivian@vivianherzog.com

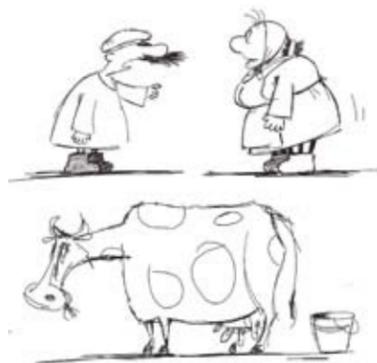
2 - Conforme Giuseppe Cristiano (2007, p. 14) existem dois tipos principais de *storyboard*: o de concepção que é colorido e apresenta a idéia do produto que será gerado e o de gravação ou produção que tem um número maior de planos. Seu objetivo consiste em mostrar de que forma e com quais planos e movimentos de câmera que o filme será composto.

considerações que permeiam o campo da teoria da arte como o conceito de desenho interno presente na mente do sujeito que é construído através das trocas com o mundo, com o fazer material que nesse caso se refere à elaboração narrativa do *storyboard*.

Em vista do papel fundamental que o *storyboard* tem para a animação em termos de visualização da história a partir do roteiro e caracterização das ações dos personagens, as atenções são voltadas para um filme animado do russo Konstantin Bronzit (1965) intitulada *Au bout du monde*³ de 1999. Nascido em São Petersburgo Bronzit estudou e formou-se em Artes e Design tendo atuado por algum tempo na Rússia como animador em um estúdio de filmes científicos populares. Desenhou cartuns para revistas e jornais ao mesmo tempo em que dirigia pequenos “[...] e premiados filmes de animação que o levaram a transitar muito bem entre a animação tradicional e computação gráfica” (WIEDMAN, 2007, p. 175). *Au bout du monde* foi concebido durante um período de residência a animadores europeus nos Estúdios Folimage em Valence, França.

Com poucos quadros de *storyboard* podemos ter uma idéia das situações que envolvem os habitantes de uma pequena casa situada no vértice de uma colina triangular. Bronzit consegue nos situar na narrativa com alguns quadros que sintetizam a estranheza dos hábitos cotidianos de uma família que vive na ponta de uma colina, em que o acordar, o sair e o voltar envolvem uma série de situações que, acreditamos, somente a animação consegue propiciar: são situações imaginárias onde o desenho entra com a força do seu espaço como superfície, ligado a concepção de um mundo peculiar com uma lógica própria. É o espaço da sobreposição que nos faz pensar nas considerações de Philippe Dubois em *Cinema, vídeo e Godard* (2004, p.14) em que as superfícies podem ser análogas às camadas e o pensamento linear dá lugar à sobreposição e hibridez que foge da linearidade de uma espacialidade isotópica. Conforme o autor, (2004, p.14) o espaço vídeo se estabelece num sentido contrário a isotopia da profundidade de campo que impõe a hegemonia da percepção monocular e a *homogeneidade estrutural do espaço*. O estado vídeo da imagem é da ordem do pensamento, da simultaneidade e polissemia, ele praticamente não tem profundidade é raso, da ordem do acúmulo e sobreposição.

3 - No fim do mundo.



Lápis sobre papel, *Au bout du monde*, Konstantin Bronzit, 1999. Fonte: Animation Now (2007, p. 174)



Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital. Fonte: Animation Now (2007, p. 175)

1. DESENHO, TEMPO E ESPAÇO IMAGINÁRIOS

Por que o desenho nos leva a imaginar? Ao embarcar em situações onde uma pequena casa abriga habitantes maiores e mais volumosos que o próprio espaço que ela ocupa, percebemos que os espaços imaginários são possíveis apenas pelo simples fato de serem a concretização de uma ideia. Uma ideia desenhada quadro a quadro. No entanto, o que fica entre cada *frame* segundo Norman McLaren (2001, p.95), é tão importante quanto o que está contido por ele. Tal pensamento nos remete à geografia da cena que conforme Eduardo Leone e Maria Dora Mourão (1987, p.23) é uma estrutura e experiência que extrapola a cenografia (os elementos cenográficos propriamente ditos) e inclui o corte, a montagem e o espaço *off* ligados pela percepção do espectador. Segundo McLaren: “A animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado” (LUCENA, 2001, p. 93). O entre, ou seja, aquilo que fica subentendido pelo movimento que extrapola a dimensão do *frame* é tão importante quanto o que é abarcado pelo quadro. Na animação de Bronzit vemos um pássaro que sai de quadro e depois cai após um tiro ter sido disparado. Não precisamos ter um plano com o personagem sendo atingido, são nossas experiências com o espaço e as entrelinhas deixadas pela ação como um todo que fazem com que percebamos as conexões.

Sintetizar uma ação através do seu movimento, das ações e reações que certo corpo tem a uma determinada força é uma das peças chave para entender a lógica dessa propriedade de dar vida (*animare*)⁴ a um corpo ou objeto inicialmente inerte. Essa é a mágica e o elo entre o desenho, a concepção e a animação, muito mais do que desenhar uma ação é preciso que ela faça sentido em termos de reação, peso e ritmo é justamente aí que sentimos a força das ideias do desenho (registro gráfico) que através de simples linhas cria superfícies e espessuras inimagináveis. Trata-se de uma lógica própria a imaginação de quem faz uma série de personagens viver em uma casa minúscula como em *Au bout du monde* em que um desses seres pode ter uma espessura finíssima de lado e de frente ser quase tão grande quanto a casa que o abriga.

4 - Segundo Lucena (2001, p. 28) *animare* é um verbo em latim que quer dizer *dar vida a*.

Esta é a lógica do espaço superfície, um espaço que conforme Dubois (2004) pertence à sobreposição que se opõe a profundidade de campo no sentido imagem-cinema, “[...] que permite compor graus variados de densidade dramática” (DUBOIS, 2004, p. 14). Trata-se de uma espacialidade próxima ao um estado vídeo que vai *além da imagem*, ou melhor, além da profundidade e ideia linear do olho que vagueia do primeiro plano o *foreground* ao *background*. Nesse sentido poderíamos pensar que o espaço do desenho está para as artes e para a animação assim como o vídeo está para o cinema.

Bronzit nos insere em situações que apenas a animação pode construir. Conforme Sérgio Nesteriuk, “[...] a animação, seja qual for seu gênero, suporte ou propósito, é uma manifestação artística que busca a verdade nas formas extremas da artificialidade” (2011, p.216). Por conta deste mundo imaginário artificialmente lógico, consegue-se criar situações específicas que dificilmente conseguiríamos com outros meios.

2. O MITO DO DESENHO E AS TEORIAS ACERCA DO DESENHO INTERNO E EXTERNO

Podemos pensar que no cerne da animação independente de suas técnicas e meios, sobretudo as tradicionais, digitais, 2D ou 3D, encontramos o desenho como materialização dos personagens, de seu caráter e concepção. É nesse sentido que recorreremos ao mito do nascimento do desenho que segundo Dubois no livro *O ato fotográfico* (2007) estaria relacionado à imagem como um todo. Ao mencionar o mito do nascimento da imagem, da representação, o autor se refere à utilização da noção *peirceana* do índice da qual a ideia principal recai sobre a “[...] passagem da categoria de ícone à de índice, passagem considerada não apenas como um marco histórico da modernidade, mas também, mais geralmente, como um deslocamento teórico, [...] da mimese, [...] a uma estética do traço, do contato, da contiguidade referencial [...]” (DUBOIS, 2007, p. 113). Ao evocar os mitos de nascimento da imagem para pensar a fotografia enquanto linguagem ligada a um traço indicial, o autor faz uso de diversos discursos míticos. Entre eles podemos citar o mito de Debutades narrado por Plínio o Velho.



Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital



Au bout du monde, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital

Segundo Barthes (2003), o mito é uma fala definida por uma intenção, muito mais do que por sua literalidade. Dessa forma, a intenção aqui se vê inscrita no fato de contextualizar o nascimento do desenho a partir de algo em iminente desaparecimento. Plínio narra a história de Debutades que ao ter a notícia de que seu noivo iria para uma longa viagem, na tentativa de aguardar algo da pessoa amada ela teria traçado seu desenho a partir da sombra projetada na parede por uma luz difusa. “A história não para por aí: segundo Plínio, Debutades, a seguir, revestiu o desenho com argila, executando desse modo a imagem em relevo por uma espécie de moldagem de sombra” (DUBOIS, 2003, p. 118). Essa história teria chegado ao Renascimento como sendo uma das narrativas que acompanhavam o nascimento da pintura, visto que o desenho era considerado como esqueleto da pintura. Como prolongamentos da pintura teriam surgido a escultura, a modelagem. Percebemos, aqui, que o desenho pode ser considerado elemento fundador da imagem e de outros meios artísticos. Podemos pensá-lo também como contorno, esqueleto e estrutura de uma determinada projeção, que, nesse caso, é tomada através da sombra.

O que parece ficar dessa narrativa é que o desenho nasce como projeção contata, necessitando de uma superfície ou suporte eventual onde sua inscrição é instaurada. Ele está próximo a noção de guardar um pensamento, guardar algo que pode se perder em que a ideia não surge como transposição gráfica pura do pensamento, mas exerce troca com o meio circundante. Tal pensamento pode ser prolongado a animação se pensarmos que o desenho é a ideia que dá sentido a personagens em termos de delimitação, de contexto e síntese de movimentos.

Ao pensarmos no conjunto de teorias sobre o desenho que delimitam suas abordagens na história da arte partimos da premissa de que este é afirmado por seu caráter intelectual (ideia) e grafológico (ato gráfico) que necessita de um meio para que seja expresso.

O conceito de desenho interno e externo foi abordado por Erwin Panofsky (2000), a partir de algumas reflexões de Federico Zuccari, artista que vivenciou o período maneirista (século XVI), deixando um legado de questionamentos acerca da concepção de como a representação artística era feita. Panofsky apresenta, como ponto

principal em relação ao maneirismo, o fato de que os escritos produzidos nesse contexto duvidam das regras matemáticas e das visões naturalistas, voltando-se, ao conceito. Uma das considerações que vem à tona e que parece ter sido questionada no maneirismo consiste no fato de que os escritos produzidos discutem a representação, propondo a seguinte pergunta: como ela se dá? Tal interrogação parece ser a base das reflexões desse período da segunda metade do século XVI. Dentre essas produções, Panofsky destaca as reflexões teóricas de Zuccari que se opõem aos cânones de representação do Renascimento embasados em proporções matemáticas e pressupostos naturalistas.

Zuccari fundamentou seu pensamento a partir de uma metodologia empírica em que a ideia encontra-se primeiramente na mente do artista que é como uma *centelha da visão de Deus*. A visão interior seria então uma “[...] centelha arrancada ao espírito divino [...]” (PANOFSKY, 2000, p. 81). Assim, a mediação entre o objeto e a imagem interior é de certa forma, atenuada. Ela é produzida por completo na mente do artista onde se divide o desenho em concepção interna e externa (execução). Zuccari tem sua obra dividida em dois livros: o primeiro apresenta o desenho interior presente no espírito como conceito e concepção, enquanto o segundo irá tratar da execução, utilizando cores, madeira, pedra e diversos materiais.

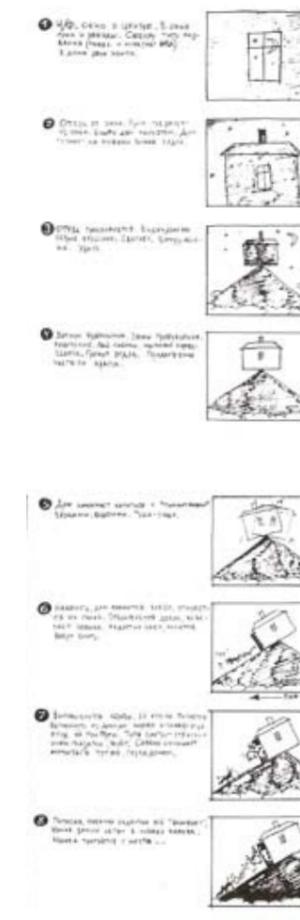
3. O PAPEL DO STORYBOARD ENQUANTO CONCEPÇÃO EM UMA ANIMAÇÃO

A tradução da palavra *storyboard* está ligada à ideia de *quadros de histórias* e seu surgimento está imbricado à animação. Os desenhos em tirinhas conforme Nesteriuk (2011) eram frequentes nos jornais do final do século XIX, no entanto sua incorporação enquanto decupagem passa a ser utilizada no início do século XX com animadores como Gregory La Cava. Embora houvesse outros artistas de *storyboard* intermediários seus registros estão vinculados por vezes as animações de Webb Smith animador dos Estúdios Walt Disney. O aperfeiçoamento do *storyboard* que, num primeiro momento, surgia como uma série de desenhos em miniatura que marcavam o início e o fim de uma ação passou por modificações como o aumento dos quadros e a implementação de

versões rascunhadas que eram discutidas e aprovadas pela equipe. “Em pouco tempo, os estúdios de animação passaram a utilizar o *storyboard* em todas as suas produções e, a partir do final da década de 1920, já havia menções de artistas de *storyboard* nos créditos das animações” (NESTERIUK, 2011, p.218).

Diferentemente de um *storyboard* para *live-action*⁵, na animação é preciso conceber tudo, ou seja, construir o personagem, seu cenário e suas ações. É por isso que o *storyboard* para animação precisa responder as seguintes perguntas: do que se trata, o que está acontecendo, como e qual é a conclusão inicial de uma determinada ação? Ao responder essas perguntas através da visualidade dos quadros de *storyboard* temos então a síntese do roteiro, ou a síntese da narrativa⁶.

Na animação *Au bout du monde* de Bronzit os quadros de *storyboard* sintetizam a simplicidade do espaço/superfície onde a concepção e as linhas gerais já estão traçadas. Vemos a casa ao anoitecer, somos introduzidos no *storyboard* em um plano mais geral que nos mostra onde ela se localiza e como a rotina no topo de uma colina pode ser modificada pelo simples interagir dos personagens que fazem com que ela suba e desça ao pico da colina. A concepção e a síntese da ação, ou seja, uma casa que sobe e desce conforme os seus habitantes se deslocam sintetizam a elaboração e o caráter lúdico da narrativa, onde pequenas rotinas diárias mudam uma série de acontecimentos e nos inserem por vezes em situações hilárias e impensáveis.



Storyboard *Au bout du monde*, Konstantin Bronzit, 1999, animação tradicional, 2D e 3D, digital. Fonte: Animation Now (2007, p. 175)

5 - Termo utilizado para denominar ações gravadas ao vivo.

6 - Conforme Nesteriuk (2011) algumas animações como é o caso da série do *Bob esponja calça quadrada* a equipe trabalha diretamente com o storyboard sem a utilização de um roteiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros e capítulos de livros

BARTHES, Roland. Mitologias. Rio de Janeiro: Difel, 2003.
 CRISTIANO, Giuseppe. Storyboard Design Course. Principle, practice, and techniques: the ultimate guide for artists, directors, producers, and scriptwriters. New York:

Barron's edition, 2007
 DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico. São Paulo: Papirus, 2007.
 _____. Cinema, vídeo e Godard. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
 LEONE, E. MOURÃO, M. D. Cinema e montagem.

São Paulo: Editora Parma, 1987.

LUCENA, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. Editora: SENAC

NESTERIUK, Sergio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: ANIMATV, 2011.

PANOFSKY, Erwin. Idea: a evolução do conceito de belo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WIEDEMANN, Julius. Animation Now! Rio de Janeiro: Taschen, 2007.

WHITAKER, Harold. HALAS, John. Timing em animação. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2012.

Obras audiovisuais:

AU BOUT DU MONDE. Konstantin Bronzit. Valence: França, 1999. Animação tradicional 2D e 3D digital.